Game Design
Tesi di diploma Accademico di 1° livello
A.A. 2024/2025

Dal Kojiki alle Visual Novel: **Evoluzione dell'immaginario sessuale giapponese**

Di
Luciano Di Natale

Relatore
Luca Marinelli Brambilla

“Singing victoriously of their freedom,
the shining seeds of life are
released into this vast and fertile land.

Their song heralds the coming
of the new world and the destruction of the old”

Saya No Uta

Indice

Introduzione **9**

Capitolo 1 Erotismo e Mitologia giapponese **13**

1.1 La nascita del Giappone e la componente erotica 13
1.2 Religione, libertà e fallicismo 15
1.3 Il periodo Heian 21
1.4 Il periodo Kamakura 22
1.5 Il periodo Sengoku 23

Capitolo 2 L'arrivo dell'occidente in Giappone **27**
2.1 Il periodo Edo 27
2.2 Ukiyo-e e Shunga 27
2.3 La prostituzione nel periodo Edo 29
2.4 Fluidità di genere e amore passionale 33
2.5 Le prime influenze occidentali 36
2.6 I cambiamenti per proteggere la morale 37
2.7 La censura e la modernità 42
2.8 Il periodo Meiji 46
2.9 Nuove formule di rappresentazione del nudo 47
2.10 Il periodo Taisho e i nuovi valori 50
2.11 L'allontanamento dalla tradizione 51
2.12 Il nuovo genere Ero-guro 55
2.13 Il periodo Shōwa e la guerra 62
2.14 La sconfitta del Giappone 67

Capitolo 3 Gli Otaku **71**
3.1 I Cambiamenti psicologici dovuti alla sconfitta 71
3.2 Rinascita economica del dopoguerra 72
3.3 Nuove paure e problematiche sociali 73
3.4 La figura dell'Otaku 77
3.5 Il database di caratteristiche riutilizzabili 79
3.6 Il concetto moe 86
3.7 Nascita degli hentai 89
3.8 Mostri e censura 90
3.9 I Tag e l'immaginario 93

Capitolo 4 Le Visual Novel **97**
4.1 Cosa sono le Visual Novel 97
4.2 Nascita dei videogiochi pornografici 99
4.3 Aziende e sviluppatori indipendenti 100
4.4 Censura e Patch 106
4.5 Casi studio: 109
- Saya No Uta 109
- Muv-Luv 119
- Fate/stay night 125

Conclusioni **131**
Bibliografia **133**
Sitografia **134**
Ringraziamenti **139**

OTAKU NO VIDEO

Introduzione

Il Giappone si presenta agli occhi degli occidentali come un paese ricco di cultura e con una singolare identità pornografica, composta dal contrasto tra la pornografia tradizionale e quella moderna. Questa contraddizione appare però solo agli occidentali poiché non riuscendo a comprendere questo fenomeno così diverso dalla nostra cultura trovano delle contraddizioni dove invece lo stesso popolo non ne trova. Bisogna infatti sottolineare come il Giappone abbia una concezione del rapporto sessuale, senza l'obiettivo di riprodursi, differente da quella occidentale, slegato dalle ideologie religiose e "peccaminose" occidentali permettendo ai giapponesi, sin dall'antichità, di vivere la loro vita sessuale liberamente. Il seguente lavoro tesistico intitolato "Dal kojiki alle visual novel: Evoluzione dell'immaginario sessuale giapponese" va ad analizzare, tramite lo studio di testi e fonti multimediali, l'evoluzione della pornografia giapponese e dell'immaginario sessuale fino al giorno d'oggi. La prima analisi fatta avviene a livello storico, portando alla luce il profondo legame che il Giappone ha con la pornografia ed il sesso fin dalla sua nascita mitologica, e a livello religioso, mostrando il pensiero culturale e i miti che hanno e continuano a caratterizzare la vita dei giapponesi. Vengono inoltre approfondite le varie fasi in cui la pornografia e la cultura dietro di essa hanno subito dei cambiamenti o si sono scontrate con nuove leggi e concezioni. Successivamente viene analizzata l'influenza che gli stati occidentali ebbero sullo sviluppo del Giappone e anche una delle avversità più importanti che la società giapponese ha dovuto affrontare: la sconfitta da parte degli americani nella seconda guerra mondiale. La ricerca approfondisce come l'occupazione americana abbia cambiato l'identità del Giappone tramutandola in quella che oggi giorno conosciamo, analizzando nel dettaglio le nuove influenze occidentali e il trauma collettivo relativo alle bombe atomiche. Nasce in questo periodo la figura dell'otaku, ideatore delle visual novel su cui questo testo si basa. Nell'ultimo capitolo viene studiata la storia delle visual novel come nuovo metodo non solo di passatempo ludico ma di intrattenimento pornografico, le quali vanno a racchiudere le ideologie della pornografia tradizionale e le nuove influenze occidentali, mescolandole. Infine verranno riportati anche dei casi studio di visual novel dei primi anni 90 e 2000 in modo da poter fornire un esempio veritiero degli argomenti precedentemente trattati.

Avvertenza

Il presente lavoro tesistico affronta tematiche relative alla rappresentazione dell'erotismo nei media videoludici giapponesi. In considerazione della natura dell'oggetto di studio, il testo include riferimenti e materiali iconografici di carattere esplicito. La consultazione del presente lavoro è pertanto riservata a un pubblico maggiorenne (18+), in grado di contestualizzare criticamente i contenuti all'interno di un'analisi accademica. L'inclusione di tali materiali risponde esclusivamente a finalità di studio e documentazione. La trattazione è svolta con finalità esclusivamente accademiche e analitiche.

Versione Digitale Pubblica

Il presente elaborato è destinato esclusivamente a fini accademici e di studio personale. È espressamente vietata qualsiasi forma di divulgazione, riproduzione o utilizzo, totale o parziale, per scopi diversi da quelli didattici senza il consenso dell'autore. I contenuti qui esposti non costituiscono in alcun modo una proposta commerciale, né un'offerta di vendita o di applicazione pratica immediata. L'autore declina ogni responsabilità per eventuali usi impropri, non autorizzati o difformi rispetto alle finalità originarie del lavoro, riservandosi ogni tutela prevista dalla normativa vigente in materia di proprietà intellettuale.

Negozi a luci rosse a Shinuya

Capitolo 1

Erotismo e mitologia giapponese

1.1 La nascita del Giappone e la componente erotica

Sin dall'antichità il sesso, e tutto ciò che è connesso ad esso, ha sempre avuto un ruolo di rilievo per il popolo giapponese affondando le sue radici nella formazione delle stesse isole. La loro nascita viene narrata in due libri classici: il *Kojiki* (古事記), anche detto *Furukotofumi*, e il *Nihon shoki* (日本書紀), anche noto come *Nihongi*. Il *Kojiki* è il testo storico e di narrativa giapponese più antico esistente in Giappone. Fu scritto dai primi anni dell'VIII secolo da Ō no Yasumaro su commissione del sovrano Tenmu, il quale voleva un manoscritto che potesse rappresentare e conservare la storia del paese dai suoi albori fino al suo periodo di governo, raccogliendo tutti i miti e le credenze dell'arcipelago nipponico. L'obiettivo principale legato alla nascita di questo testo era interconnesso con gli interessi del clan Yamato, a cui il sovrano Tenmu apparteneva. Il *Kojiki* legittimava non solo la loro supremazia ma presentava al popolo la discendenza diretta dei sovrani del clan Yamato da Amaterasu Omikami, dea del sole e progenitrice della casata imperiale stessa. Il codice *Kojiki* fu completato nel 712, dopo la morte del sovrano Tenmu. Per scrivere il Kojiki Ō no Yasumaro si servì non solo delle fonti ufficiali ma anche dell'aiuto del cortigiano Hieda no Are, il quale sapeva leggere i racconti cinesi e tradurli in giapponese. Il *Nihon shoki* è il successore del *Kojiki* e fu scritto nel 720 da Toneri, figlio del sovrano Tenmu, con il supporto di Ō no Yasumaro. Come il *Kojiki*, racchiude storie e miti della storia nipponica fino all'887, partendo dai racconti della nascita delle prime divinità e il mito di una coppia di fratelli, Izanagi e Izanami. Nel primo capitolo del *Kojiki* viene narrata la creazione delle isole delle prime otto isole del Giappone, nate dall'unione delle due divinità Izanagi e Izanami.

La terra si presentava come una distesa di acqua salmastra, oleosa, priva di forma e governata dal caos. Gli dei consegnarono loro la Lancia Gioiello del cielo con il quale crearono la prima isola, quella di Onogoro, sulla quale Izanagi e Izanami andarono a vivere. I due non sapendo come completare il loro compito iniziarono a studiare i loro corpi.

"Izanagi chiese a Izanami: - Sorella mia, dimmi, com'è fatto il tuo corpo?
Il mio corpo è compatto e ben fatto - ella rispose. - In un sol punto esso presenta una strana rientranza.

- Anche il mio corpo è compatto e ben fatto - fece lui. - Ma in un sol punto presenta una strana sporgenza. Tutto ciò, io credo, non può essere senza un motivo. Ascoltami bene, sorella. Se mettessimo la parte del mio corpo che sporge in quella parte del tuo corpo che rientra, che cosa credi che accadrebbe? - Proviamo - disse Izanami. E si levò da terra e corse intorno alla colonna che si ergeva al centro della casa. Izanagi le andò incontro dalla parte opposta e i due giovani si abbracciarono con trasporto"

- Che giovane amabile! - disse Izanami.

- Che splendida fanciulla! - replicò Izanagi."

Dall'unione dei due nacque un bambino debole e privo di ossa, il quale fu abbandonato. I fratelli salirono per interrogare gli dei, i quali risposero che il concepimento non era andato a buon fine poiché la donna aveva parlato per prima. Dopo il loro secondo rapporto Izanami scoprì di essere incinta e i figli che da lei nacquero divennero grandi e possenti divinità, le quali proseguirono l'opera di creazione dei loro genitori formando altre otto isole.

La leggenda di Izanagi e Izanami presenta non solo un primo carattere sacro ma anche una visione di una sessualità libera e senza peccato, che ha caratterizzato lo sviluppo della società nipponica fino ad oggi, risultato di lunghissimi periodi di sedimentazione di valori e atteggiamenti provenienti da altre sfere, religiosa in particolare. Il rapporto sessuale tra i due fratelli non viene punito dalle divinità poiché perverso e depravato ma anzi, si carica di spiritualità e diventa matrice originaria della visione sessuale dei giapponesi, dalla religione ai rapporti interpersonali. In questa leggenda risalta il regolare e importante aspetto rituale della sessualità giapponese, ripreso anche nelle tradizioni festive e nei corteggiamenti.

La componente sessuale è un fattore comune nelle leggende del popolo nipponico, non strettamente legato all'atto in sé ma anche alla nudità o alle tematiche trattate. In una leggenda successiva a quella precedentemente narrata si narra della dea del sole Amaterasu, figlia dei due fratelli, la quale si rinchiuse in una grotta dopo un litigio con suo fratello Susanoo-ō. Il mondo calò nelle tenebre e le ottantamila divinità pensarono a un piano per far uscire Amaterasu dalla sua grotta. [...] *"Sotto i suoi piedi il calderone rimbombava e tutti gli dèi battevano il tempo. L'atmosfera cominciò a riscaldarsi. Travolta dalla frenesia della sua stessa danza, Ame-no-Uzume prese a spogliarsi: dapprima scoprì i seni, poi abbassò il perizoma lungo le cosce. Le ottantamila divinità risero tanto da far traballare la Pianura dell'Ampio Cielo."* L'esposizione dei suoi seni, nata dalla felicità e il divertimento del momento, portò Amaterasu a sbirciare fuori dalla grotta,

Le divinità Izanagi e Izanami

ripristinando la luce nel mondo. Difficilmente il gesto di Ame-no-Uzume può essere considerato vergognoso, impuro o sbagliato poiché è proprio grazie ai suoi seni che l'umanità è salva. Questo mito non è l'unico in cui la nudità di una donna diventa simbolo di salvezza e di pace, denudato di ogni possibile peccato o visione negativa ma anzi adorato per la sua naturalezza e sacralità.

Il seno di una divinità ricopre lo stesso ruolo in un'altra versione della leggenda in cui le divinità del cielo scesero sulla terra per governarla e al loro arrivo Sarutahiko sposò Ame-no-Uzume, innamorato della sua bellezza. Nella variante del mito Sarutahiko fermò la discesa degli dei dei cieli e poiché nessuno di loro poteva sconfiggerlo pensarono di dichiarare guerra alle divinità della terra, di cui Sarutahiko faceva parte. Prima che la guerra potesse scoppiare Ame-no-Uzume, la stessa divinità che salvò il mondo riportando il sole, approcciò da sola Sarutahiko e si denudò mostrando il suo corpo al dio. Ogni idea di guerra scomparve e le due divinità si sposarono felicemente, unendo le divinità del cielo e della terra.

1.2 Religione, libertà e fallicismo

La creazione di questi miti sottolinea la libertà che caratterizzava la vita dei giapponesi, nata dalle visioni religiose e sociali. Le due religioni principali che hanno permesso questo sviluppo della sessualità senza pregiudizi e senza una visione peccaminosa sono lo Shintoismo e il Buddismo. Per lo Shintoismo il sesso ha un importanza non solo di procreazione ma anche rituale, dalla quale è nata la festa del Kanamara Matsuri e alla quale è legato il Fallicismo, analizzati

successivamente. Lo shinto vede la nudità e la sessualità come qualcosa di naturale e ammirevole, allontanando qualsiasi possibile giudizio negativo.
Il Buddismo similmente non fa distinzioni a livello di genere, non condanna l'omossesualità e non esprime giudizi contro l'argomento: Tutto è giustificato e compreso.
Anche lo Zen, evoluzione del Buddismo, guida ad una vita in cui il rispetto e l'amore per gli altri non devono *mai essere mortificati per anteporvi la soddisfazione degli impulsi sessuali*, unico momento in cui il credente viene condannato. La dottrina Hoben aggiunge che le azioni sono giudicate solo nei termini delle motivazioni, basando così ogni rapporto sul rispetto reciproco e la non mortificazione dell'altro.
Il fallicismo è una corrente religiosa, accompagnata dal buddismo, nata nella popolazione giapponese prima della coniazione della parola stessa. Il fallicismo è stato analizzato da innumerevoli studiosi, sia occidentali che orientali, e si pensa sia nato prima dell'invenzione della scrittura e la nascita delle divinità sessuali, tra il 3600 b.c. e il 2500 b.c. durante il periodo Jomon. Durante il periodo precedentemente indicato si hanno i primi ritrovamenti dei Sekibo, bastoni di pietra, con dimensioni variabili a seconda del periodo e dell'utilizzo, di forma fallica. Grazie al ritrovamento di reperti archeologici, quali ceramiche e altri oggetti, si è arrivati alla conclusione che verso la fine questo periodo e al passaggio al periodo Yayoi i popoli che abitavano le isole passarono da una vita di nomadismo a una vita sedentaria, iniziando a dedicarsi all'agricoltura. Le società iniziarono a fiorire e l'attenzione verso le coltivazioni di riso, fondamento alimentare dei popoli dell'epoca, divenne di principale importanza permettendo lo sviluppo di nuove tecniche e la nascita di altre necessità alla quale si susseguì un aumento anche nell'interesse per i sekibo, portandoli ad assumere nuovi poteri. Secondo alcuni studi i reperti appartenenti a questo periodo avevano come obiettivo comune quello di augurare fertilità, potere magico-sacro che nasceva dalla loro forma fallica, venendo inoltre utilizzati nei templi come offerte o come rappresentazione dei kami[1]. L'inizio del culto del fallicismo si connette con la nascita di questi oggetti, data la loro connotazione sessuale.
Il Sekibo assunse moderne capacità con l'arrivo dell'agricoltura, passando dall'avere il potere di aiutare nella procreazione e nella guarigione ad essere un metodo contro le malattie e garantire il successo del parto e del matrimonio. Queste ideologie sacrali che assunsero i sekibo nacquero dalle ideologie che i primi agricoltori del tempo avevano nei confronti della natura. Alla vista dell'uomo antico

1 Spiriti venerati nello Scintoismo

la natura aveva poteri procreativi[2] e, essendo anche l'essere umano procreativo, nacque una connessione tra i due, il quale rese l'organo maschile sessuale simbolo della creazione e dando vita al fallicismo.

Il fallo divenne parte integrante dell'agricoltura e i simboli fallici iniziarono ad essere inseriti nei campi agricoli per augurare prosperità al raccolto, funzione simile relativamente alla fertilità femminile, per poi diventare simbolo di protezione delle strade dai poteri maligni portati dagli estranei e prevenire le malattie nella parte inferiore del corpo. Questi guardiani prendevano il nome di Dosojin[3] (guardiani della strada) e avevano una forma fallica, poiché come analizzato da Westropp, *"Il pene eretto spaventa e protegge, avverte e consola"*. Le nuove ideologie legate al fallo rafforzarono il rapporto delle persone con lo stesso, soprattutto con l'inserimento del suo culto nella vita quotidiana. Solo successivamente il fallo venne legato ai kami, divenendo nel periodo Heian fulcro di eventi e festività come il Michiae Festival, il Sagicho Festival e altre. La festa del Kanamara Matsuri ("festa del pene di ferro") si origina da un mito del periodo Edo.

La storia narra la vita di una donna che rifiutò l'amore di un oni e decise di sposarsi con un uomo. Il demone, geloso del matrimonio, decise di inserirsi nella vagina della donna e la sera del matrimonio, durante il rapporto sessuale, il demone morse il pene del marito. La vagina dentata della donna fece scappare il marito e lei si risposò, ma il demone morse il pene anche del nuovo marito. La donna senza sapere come liberarsi dell'oni decise di chiedere aiuto alle persone del villaggio, le quali crearono un fallo di ferro. L'oni morse anche il fallo, rompendosi i denti e decidendo di abbandonare il corpo della donna. Il fallo divenne così oggetto di venerazione e fu inserito nel tempio di Kanayama, dando poi vita alle celebrazioni.

Per l'occhio occidentale può sembrare immorale, ma al contrario non è solo un periodo di celebrazione della vita e della riproduzione ma anche della salute sessuale, della cura e della prevenzione delle malattie sessualmente trasmissibili.

Le celebrazioni avvengono al santuario di Kanayama, famoso poiché le prostitute frequentavano, e frequentano tutt'oggi, il santuario per chiedere protezione dalle malattie sessualmente trasmissibili. Si racconta anche che il tempio di Kanayama facesse in realtà parte del tempio Wakamiya-Hachimangu, dedicato all'imperatore Nintoku, e che lo stesso mito fosse focalizzato sulla divinità Izanami. Durante il parto del dio del fuoco la parte inferiore del corpo subì gravi danni e che fu guarita dalle due divinità presenti in questo tempio, Kanayamahiko-no-Kami

2 Aggettivo che indica ciò che genera vita

3 Anche chiamati Sae no Kami o Funado

e Kanayamahime-no-Kami,venerate successivamente dai giapponesi. Il tempio si trova a Kawasaki ed essendo un importante punto di sosta della strada Tokaido durante il periodo Edo vennero realizzate innumerevoli case del tè; punti di sosta e divertimento grazie alle prostitute che offrivano i loro servizi. Quest'ultime visitavano il tempio di Kanayama per chiedere protezione dalle malattie sessualmente trasmissibili facendo nascere le feste che oggi caratterizzano il tempio.

Un altro festival organizzato in tutto il Giappone è l'Onda Matsuri (Festa della semina del riso), riportato in vita nel 1976 con "L'Onda Matsuri Drama". Viene festeggiato con l'arrivo della primavera, stagione connessa alla rinascita, creando una connesione tra sesso e il raccolto dei campi. L'inizio della cerimonia viene introdotto da uno spettacolo teatrale raffigurante il matrimonio tra un tengu e una donna, entrambi rappresentati da due attori maschi. Dopo il matrimonio il tengu mostra al pubblico un paletto di bambù, il quale viene mosso all'altezza del bacino simboleggiando un fallo, e successivamente la nuova coppia consuma un rapporto sessuale. Alla fine del rapporto il tengu pulisce le parti intime della donna e consegna i fazzoletti ad un altro personaggio, il quale strappa i fogli in piccoli pezzi e li consegna al pubblico. I fogli sono visti come talismani legati alla fertilità umana e agricola, portati dalla magia dell'atto sessuale simulato sul palco. Alla fine dell'atto gli attori scendono dal palco e sculacciano con dei bastoni di bambù le persone in modo da scacciare il male.

Un santuario di forma fallica nella prefetterua di Shimane

L'origine dei Dosojin risale ai miti del *Kojiki* e del *Nihongi*, non esprimendo apertamente il concetto dell'oggetto fallico votivo ma indicando indirettamente i suoi poteri e le sue origini. Izanami diede vita al dio del fuoco ma morì e fu sepolta sul monte Hiba. Izanagi, turbato dalla morte della moglie, decise di andare nella terra dei morti, lo Yomi-tsu-kuni, per poter recuperare sua moglie e continuare a costruire il Giappone. Arrivato a una botola chiamò il nome di Izanami, la quale gli disse di aspettare il giudizio degli dei degli inferi senza mai guardare nella botola. Izanagi aprì la

botola e vide Izanami, orrenda come in vita era stata bella; demoni si ammassavano sul suo corpo e il suo viso, coperto da vermi, era diventato una massa di carne putrefatta. Coperta di vergogna si scagliò contro di lui ma Izanagi, per bloccare la sua avanzata, piazzò la sua asta nel terreno, denominata successivamente Funado No Kami. L'asta utilizzata dal dio viene vista come una prime rappresentazioni falliche poiché indica la nascita delle divinità falliche che proteggevano le strade e che successivamente vennero poi adorate per i loro poteri sacri.

La parola fallicismo venne però utilizzata per la prima volta nel *Kogoshūi* del 807' in cui viene nominato il simbolo fallico per "placare gli dei", mostrando come fosse già parte della cultura popolare. L'importanza del fallicismo aumentò grazie alla connessione diretta con i miti della creazione, legittimandone il culto. La diffusione dello stesso, sia nella corte imperiale che tra le persone comuni, era legato alle feste imperiali e ai santuari, che associavano al fallo i kami, influenzando il popolo. I kami nello Shintoismo sono da intendersi non come divinità antropomorfe o animali ma pura energia, forze vitali presenti in tutti gli esseri viventi e non. In questo modo il kami non si propone come forza sovrastante all'essere umano, ma entrambi convivono sullo stesso piano esistenziale: ne nasce così una religione basata sull'armonia ed equilibrio, non peccaminosa o moralistica. I kami permettono così l'atto sessuale in

Scena del festival dell' Onda Matsuri, l'uomo dietro aiuta la coppia nel rapporto

continuità con l'energia del mondo, atto di creazione che diventa manifestazione del sacro; dalla sfera personale si evolve connettendo l'umanità con la stessa matrice energetica riproduttiva del mondo. Queste ideologie hanno permesso una visione differente del desiderio e del corpo, in cui il sesso diventa sacro, corpo e voglie si esprimono al suo interno. La sessualità giapponese diventa così priva di una concezione negativa e peccaminosa, senza colpevolizzare il desiderio e il corpo, ma anzi parte di una cultura condivisa e connessa profondamente con l'energia vitale.
Sarebbe impossibile studiare tutto quello che ha caratterizzato usi e costumi del popolo nipponico, poiché l'analisi sarebbe troppo distante dall'obiettivo della tesi, ma importante capire come su queste basi si sia formata la visione sessuale e di vita giapponese. Ogni rappresentazione della sessualità analizzata precedentemente rappresenta come avesse un ruolo importante poiché connessa direttamente all'essenza della vita stessa. Dai rapporti sessuali alle festività e i miti della genesi, il rapporto sessuale sprigiona una forza vitale, energia sacra che permea tutto ciò che esiste. La sessualità diventa così, come già analizzato, simbolo della natura e viceversa, dando all'essere umano una connessione con i poteri sacri che hanno formato il mondo stesso. Questa connessione venne vissuta con libertà e accettazione da parte del popolo nippo-

Ritratto di Kukai

nico, soprattutto nei tre periodi che caratterizzarono il Giappone prima del giappone moderno: il periodo

Heian, il periodo Kamakura e infine il periodo Sengoku.

1.3 Il periodo Heian

Eletto come l'età dell'oro della cultura giapponese il periodo Heian corre dal 794 fino al 1185. Il dominio della famiglia Fujiwara e quattro secoli di pace portarono alla nascita di un'estetica raffinata, principalmente nella corte imperiale, e allo sviluppo delle arti e della scrittura. In questo periodo l'aristocrazia, e la famiglia imperiale, possedevano tutto il potere politico, permettendo lo sviluppo di nuove ideologie relative alla bellezza e all'amore, sesso incluso. L'amore e le relazioni sessuali erano vissute con gran libertà, sia per l'uomo che per la donna.

Le donne aristocratiche non erano definite dal loro matrimonio e avere degli amanti era socialmente accettato, prima del matrimonio. La letteratura manifestava indirettamente la libertà emotiva e letteraria delle scrittrici, i cui soggetti principali di queste opere erano i corteggiamenti e le avventure amorose degli amanti. Comportamenti rituali e eleganti caratterizzano le opere, senza mai condannare la moralità degli eventi narrati ma denunciando l'assenza di bellezza nello svolgimento dell'atto stesso. Nelle opere venivano celebrati gli amanti e i matrimoni poligami, i quali avvenivano solo per gli uomini, ma erano principalmente matrimoni uxorilocali[4], dando alla donna aristocratica maggior potere relativamente alla gestione delle sue relazioni e dei figli.

Anche la religione di questo periodo permise la nascita, e accettazione, di nuove pratiche. Il buddismo esoterico, grazie alle scuole Shingon e Tendai, condivise l'idea della sessualità come energia cosmica creatrice e strumento di liberazione spirituale. Nei monasteri divennero sempre più comuni le relazioni, amorose e sessuali, tra i monaci e i giovani novizi, detti chigo; il loro rapporto era socialmente accettato e portava con sé un profondo legame spirituale e di insegnamento, un'esperienza che non interrompeva gli studi e le pratiche come si credeva potessero fare le relazioni eterosessuali.

Questa libertà venne portata in Giappone dal fondatore della scuola del buddismo Shingon, Kūkai, conosciuto anche come Kobo Daishi. Kūkai creò un monastero sul Monte Kōya e divulgò le conoscenze relative all'amore tra uomini, nominato successivamente Shudō, grazie all'insegnamento dello Shingon di stampo tantra. Il Monte Kōya divenne simbolo del Nanshoku[5] poiché la vita monastica portava ad una separazione dell'uomo dalle donne e di conseguenza i monasteri divennero i luoghi perfetti in cui potersi sviluppa-

4 Matrimonio in cui il marito si trasferisce a vivere nel gruppo parentale della moglie

5 Termine utilizzato per indicare l'amore tra uomini

re. L'amore tra uomini era un fattore socialmente accettato, di fatti i primi esempi si ritrovano nel *Kojiki* e anche nel periodo Kamakura assunse una notevole importanza.

1.4 Il periodo Kamakura

L'epoca successiva prende il nome di periodo Kamakura e va dal 1185 fino al 1333. Conosciuto anche come l'epoca dei samurai, fu caratterizzato dal dominio della classe guerriera, il quale durante il periodo Heian fu segnato da un aumento del loro potere e influenza. Contemporaneamente il potere del governo e delle classi aristocratiche venne indebolito dalle proprietà private che si svilupparono nelle province, le quali riuscirono a sottrarsi dalle tasse, dando vita al sistema feudale.

La fine del periodo Heian viene attribuita alla guerra di Genpei, che vide i clan Taira e Minamoto combattere per ottenere il dominio del potere centrale, ormai perso dalla famiglia Fujiwara, e vide il clan Minamoto come vincitore nel 1185. Il nuovo shogun deteneva il potere reale e l'imperatore divenne una figura di riferimento, senza reali poteri o influenza sulle scelte prese dallo shogun.

I guerrieri divennero il fulcro dell'ideologia dell'epoca, portando i valori militari della lealtà, dell'onore e della disciplina a imporsi sugli altri valori sviluppati durante il periodo Heian e a una severa e dominante mascolinità. Il ruolo delle donne cambiò

Rotolo illustrato del racconto del guerriero Obusuma Saburo, periodo Kamakura

poiché relegate alla gestione della casa e delle terre e soprattutto a difendere il clan quando i loro mariti erano assenti o in guerra, come Hojo Masako e Tomoe Gozen[6]. La sessualità assunse una nuova direzione legata alla necessità di avere degli eredi maschi per poter portare avanti il potere politico, proponendo un codice etico basato sulla lealtà al clan, soprattutto per le donne.
L'amore tra uomini continuò in questo periodo, soprattutto per motivi legati alla guerra, creando relazioni simili a quelle del periodo Heian. L'amore omosessuale tra i guerrieri più anziani e i giovani allievi non era oggetto di condanna ma anzi veniva visto come una manifestazione di lealtà e disciplina, sopratutto perchè grazie al loro rapporto il soldato più anziano diveniva anche il mentore del suo amante, questo concetto prendeva il nome di Wakashudō. Il samurai più giovane, il wakashū, veniva guidato dal soldato più anziano nell'insegnamento delle armi e il galateo del guerriero e all'arrivo dell'età adulta il loro rapporto terminava, poiché il wakashū era diventato adulto.

1.5 Il periodo Sengoku

L'ultima fase prima di quello che viene definito giappone moderno è il periodo Sengoku, che si protrasse dal 1467 al 1603. Conosciuto come il periodo degli stati belligeranti, fu caratterizzato da lunghe e vio-

6 Due importanti figure militari femminili

lente guerre tra i nuovi daimyo, i quali combatterono per ottenere il governo dell'arcipelago giapponese. I daimyo erano potenti signori feudali i quali governavano dei territori nelle province grazie all'indebolimento del potere centrale e al possedimento di eserciti personali, i quali venivano usati per invadere i territori vicini.

La frammentazione del territorio e l'assenza di leggi portò i daimyo a costanti guerre, rimodellando la vita e le ideologie nipponiche dell'epoca. La necessità di avere degli eredi diede alla riproduzione grande importanza, senza quella lealtà e moralità che caratterizzava il periodo Heian.

L'instabilità sociale dovuta alla guerra influenzò i matrimoni, che divennero fragili o utilizzati come strumento politico, allentando la morale sui rapporti sessuali extraconiugali. Di fatto le donne comuni ottennero un'autonomia sessuale reale, poiché la sopravvivenza divenne la prima preoccupazione e i rapporti matrimoniali non aristocratici divennero superflui.

In questo periodo uno degli aspetti più importanti fu lo sviluppo dei quartieri di piacere, luoghi in cui le cortigiane e le prostitute offrivano i loro servizi. La prostituzione non era confinata alle donne, anche gli uomini vendevano i loro servizi, sopratutto i giovani artisti dei nuovi spettacoli Kabuki[7]. I quartieri di piacere noti come Yūkaku raggiunsero il massimo dello sviluppo nel periodo Edo e iniziarono ad essere regolamentati da Toyotomi Hideyoshi verso la fine del periodo, uno dei primi fu quello di Yanagimachi a Kyōto costruito nel 1589. La fluidità sessuale della società e la formalizzazione degli Yūkaku pose le fondamenta per la cultura dell'Ukiyo che domina il periodo Edo, portando nuovi sviluppi sociali e culturali.

The Founder: Lord Ieyasu, stampa su legno

Opera pieghevole raffigurante la battaglia di Sekigahara

7 Forma di teatro tradizionale giapponese

岩亀楼
無昌之図
上金板

Capitolo 2

L'arrivo dell'Occidente in Giappone

2.1 Il periodo Edo

Le guerre civili che stavano distruggendo il Giappone vennero interrotte dal daimyō Oda Nobunaga, uno dei tre grandi unificatori del periodo insieme a Hideyoshi e Ieyasu. Sinteticamente il potere centrale venne ristabilito e le terre unificate, eliminando quella frammentazione che gli shogunati avevano imposto sul territorio.

In questo periodo la società giapponese vide un lungo periodo di prosperità e di sviluppo di grandi centri urbani, in cui le ideologie sociali formatesi negli anni precedenti trovarono nuove forme d'espressione e largo consenso; tra queste la cultura dell'Ukiyo-e da cui nacquero di Shunga, formatasi nel periodo Edo.

Il periodo Edo, che va dal 1603 al 1868, permise alla classe mercantile e ai ceti più poveri di accedere alla cultura, precedentemente accessibile solo ai militari e gli aristocratici, grazie alla diffusione della stampa e all'alfabetizzazione di quest'ultimi.

Il nuovo ceto diede vita a nuove forme di intrattenimento, quali teatri e le illustrazioni monocromatiche, successivamente a colori, legate a romanzi e libri.

In questo momento storico nasce la tecnica artistica dell'Ukiyo-e, esponente principale della filosofia dell'Ukiyo, tradotto come "Mondo fluttuante": rispecchiava come la vita fosse fuggevole e consequenzialmente dovesse essere vissuta appieno. Questa nuova filosofia permise lo sviluppo dei quartieri di piacere, essenziali per l'epoca, e una maggiore passione verso le cortigiane e gli attori, mantenendo quella visione tollerante sulle relazioni tra uomini.

In questo periodo però inizia l'influenza occidentale, la quale portò dei profondi cambiamenti sociali e successivamente divenne sempre più influente fino alla fine della seconda guerra mondiale con la nascita del giappone moderno.

2.2 Ukiyo-e e Shunga

L'Ukiyo-e (浮世絵) è il nome di uno stile artistico nato nel periodo Edo grazie alla stampa serigrafica, permettendo la rapida creazione, e diffusione, delle stampe realizzate divenendo uno dei primi prodotti fatti in serie. Una forma d'arte accessibile a tutti, divenne ben presto parte integrante della vita quotidiana tra le persone comuni, rappresentando attori famosi, lottatori di sumo, cortigiane popolari e geishe. Dall'Ukiyo-e nacquero quelli che poi vennero definiti Shunga, il cui significato viene

tradotto come immagini di primavera poiché la stessa analogamente indica il sesso. Gli Shunga erano stampe d'arte erotica realizzate grazie alla xilografia[1], su carta o seta, e venivano realizzate in serie di dodici stampe, una per ogni mese. Venivano adoperate le stesse tecniche artistiche dell'Ukiyo-e, quali tratti semplici e un nuovo stile di colorazione che metteva in risalto i soggetti rappresentati e gli sfondi su cui questi posavano.
Il principale soggetto degli Shunga erano i rapporti sessuali senza eliminare quel fattore di bellezza rituale condiviso socialmente ma anzi enfatizzandolo grazie alla raffinatezza delle figure presentate, all'espressione dei loro volti e alle acconciature eleganti. Anche gli abiti non sono privi di dettagli ma lasciano allo scoperto le parti intime rendendo l'atto sessuale tra i soggetti apprezzabile da chi li guarda e trasformando l'eleganza dell'opera artistica in una celebrazione del piacere nella sua forma più autentica. Gli Shunga non erano solamente delle opere d'arte fine a se stesse ma erano visti come dei talismani, relativamente alla fertilità e alla fortuna, i quali proteggevano i proprietari dalle sciagure e soprattutto dagli incendi[2]. I rapporti sessuali rappresentati in queste opere potevano essere anche dei manuali erotici con illustrazioni e testi, i quali venivano regalati alle giovani spose o alle coppie come corredo nunziale, con auspicio per la fertilità e l'unione della stessa; su alcune opere si presentano dei testi che descrivono la scena o dei dialoghi tra i personaggi, ricchi di doppi sensi, il cui obiettivo era quello di insegnare ai giovani sposi diverse tecniche e posizioni sessuali in modo da raggiungere l'armonia tra i due.
Grazie agli Shunga la visione positiva della vita sessuale continuò a esser parte dell'ideologia nipponica poichè socialmente accettati e perchè le scene rappresentate condividevano ideali legati al godimento della vita, priva di peccati e inibizioni, per entrambi i sessi, celebrandola sia all'interno che al di fuori della vita coniugale. L'apertura e la sperimentazione, il cui obiettivo finale era il be-

1 tecnica di incisione artistica tramite matrici incise su legno

Shunga, Kitagawa Utamaro

2 Minaccia costante del periodo

nessere, è data anche dalla raffigurazione dei rapporti omosessuali e la libertà sessuale femminile nell'utilizzo di giocattoli sessuali come l'harigata[3] o altri oggetti comuni le cui dimensioni venivano ingigantite appositamente, liberando ancor più la società dai tabù. Il popolo nipponico portò il sesso ad essere considerato un naturale richiamo alla vita, riportando anche l'essere umano alla sua essenza primordiale, sdoganando l'erotismo e i tabù trattandoli con leggerezza, ironia e eleganza.
Gli Shunga venivano acquistati da ogni membro della società, dai mercanti agli artigiani che li trattavano come oggetti di lusso e simbolo di prestigio, alle cortigiane che li utilizzavano per intrattenere gli ospiti o agli intellettuali che li ammiravano per la loro qualità artistica, oppure ai samurai che li portavano con loro durante le battaglie, nascondendoli all'interno della loro armatura.
Molti artisti famosi dell'epoca si dedicarono alla realizzazione degli Shunga come Katsushika Hokusai, che realizzò *Namichidori*, o Kitagawa Utamaro creatore dell'*Utamakura*.

2.3 La prostituzione nel periodo Edo

Un'altro aspetto che migliorò nel periodo Edo furono i quartieri di piacere, designati ad aree specifiche e con regole proprie. La prostituzione venne autorizzata e controllata dallo shogunato in modo da consolidare il governo sul Giappone, dilaniato dalle guerre del periodo precedente.
I quartieri di piacere, chiamati yūkaku, erano confinati da mura e coloro che vendevano i loro servizi, sia donne che uomini, al loro interno erano regolati da un rigido sistema di leggi. La maggior parte delle accompagnatrici erano state vendute dalle loro famiglie povere, la cui vendita non era illegale poiché le ragazze così "vendute" si pensasse adempissero al loro dovere, dando ad una parte della popolazione la possibilità di elevarsi economicamente. Il lavoro sessuale, esente da stigmi e ufficialmente autorizzato, attirò innumerevoli investitori che fecero sviluppare i quartieri, portando una rapida espansione del settore commerciale e, grazie alla crescente urbanizzazione e utilizzo del denaro, diedero vita ad una nuova classe sociale abbastanza ricca da poter permettersi gli stessi servizi sessuali richiesti da samurai e superiori politici.
I quartieri divennero fulcro dell'economia e dello sviluppo culturale divenendo mete per le masse e stimolando la richiesta di servizi a basso costo, portando la prostituzione a diffondersi legalmente nei quartieri e illegalmente nelle città.
La prostituzione femminile clandestina provava ad essere regolamentata dallo shonugato senza successo, creando inutilmente nuove regole

3 Protesi fallica o dildo

Uno dei 12 shunga presenti in un libro del periodo Edo, dipinti a mano su seta

e severe pene, ma al contrario la prostituzione maschile era libera da ogni legge. I clienti dei prostituti erano principalmente uomini e poiché le relazioni tra uomini erano già presenti dal periodo Heian, i servizi sessuali maschili non minacciavano la sacralità della famiglia né le norme di genere.

La presenza occidentale sul territorio nipponico iniziò a farsi sentire anche nei quartieri di piacere i quali, attirati in massa, portarono allo sviluppo di bordelli e alloggi destinati solamente agli esteri; sfortunatamente coloro che servivano gli stranieri vennero viste come portatrici di malattie, come la sifilide, e stigmatizzate sia da coloro che servivano che dai giapponesi stessi.

Le prostitute giapponesi erano governate in un sistema gerarchico ben preciso, nato intorno al 1750, che divideva le varie cortigiane a seconda della loro importanza. Le più importanti erano le Tayū, seguite dalle Oiran, elevate a questa posizione non solo dalla loro bellezza ma soprattutto per la loro cultura.

Queste accompagnatrici erano esperte in varie forme d'arte tra cui la poesia, la musica, la poesia e la cerimonia del tè, portando i loro servizi ad un livello superiore. L'incontro con una Orian era un vero e proprio evento, accompagnato da un corteo e dalle loro apprendiste, e assistenti, definite come Kamuro e Furisode Shinzo. Il grande corteo (orian Dōchū) era una avvenimento organizzato con precisione rituale, le orian camminavano seguendo lo stile "a otto" poiché indossavano dei sandali di legno che potevano raggiungere i 20 centimetri e il loro stratificato kimono poteva raggiungere molti chili. I servitori pulivano la strada, seguiti dalle giovani assistenti e altri servitori che portavano il suo corredo, intanto l'accompagnatrice procedeva lentamente in una esibizione coreografica rituale e di lusso, mostrandosi alle persone intorno a lei come inaccessibile ma allo stesso tempo elegante e delicata, facendo divenire ogni suo gesto un atto scenico e controllato. La performance culturale, oltre a mostrare l'importanza della oiran, serviva a pubblicizzare la casa del tè in cui essa lavorava e a far sentire il cliente onorato, poiché era un servizio estremamente costoso e di conseguenza accessibile solamente alle figure più ricche; rivelando la differenza tra la vita comune e il mondo dorato del Yukaku.

Subito dopo le Oiran si posizionavano le Koshi-joro e le Hashi-joro, di alto livello ma con prezzi inferiori alle precedenti, e infine le kirimise-joro, accompagnatrici molto economiche il cui unico servizio offerto era relativo al rapporto sessuale, esente dagli aspetti culturali e di competenze richieste alle altre lavoratrici.

Le donne degli yukaku erano prigioniere non solo dal loro contratto lavorativo ma anche dal potere governativo, il quale non le permetteva di uscire dal quartiere se non in rare cir-

costanze. Le geisha nacquero molti anni dopo il dominio delle oiran e delle tayū come necessità da parte dei clienti che ricercavano intrattenimenti artistici e culturali più economici e svincolati dalle necessità sessuali.
Inizialmente con il termine geisha, letteralmente “persona delle arti”, si identificavano gli uomini che intrattenevano altri uomini mentre aspettavano l’arrivo della oiran e solo successivamente venne utilizzato per le donne, le quali divennero le principali figure dell’intrattenimento grazie alla loro conoscenza della musica e della danza. Le geisha non potevano, per legge, offrire servizi sessuali e divennero in pochi anni simbolo della sensualità e della cultura, divenendo più importanti delle oiran.
Le geisha basavano ogni loro movimento e posture su dei concetti principali: l’alto livello artistico e culturale, l’eleganza, la raffinatezza, la discrezione e il controllo emotivo. Durante la danza che svolgevano per intrattenere i loro clienti le geisha utilizzavano un ventaglio che a seconda di come veniva accompagnato dalla mano poteva rappresentare una vera e propria narrazione, anche la raffinatezza dei suoi movimenti doveva rendere evidente la cura per il controllo, dal modo di bere al passo misurato e alla testa leggermente chinata, simbolo di umiltà e rispetto che attirava l’attenzione verso la nuca, una delle parti più sensuali del suo corpo. Anche le opere d’arte sviluppatesi dall’ukiyo-e rappresentarono le prostitute e i luoghi in cui lavoravano, contribuendo alla condivisione di un immaginario culturale a cui le stesse appartenevano. Le principali opere in cui le cortigiane venivano raffigurate erano i Bijinga, che idealizzavano la vita nei quartieri di piacere. Le cortigiane raffigurate erano delle vere e proprie celebrità e le loro rappresentazioni nelle opere erano ricche di dettagli che sottolineavano il loro patrimonio e status, quali cinture annodate in modi particolari e complessi sulla schiena; l’attenzione degli artisti si basava anche sui dettagli legati alle articolate acconciature e i kimono indossati dalle oiran, ricchi di ricami e motivi intricati. Le donne erano raffigurate in pose che comunicavano classe ed eleganza mista a malinconia o mistero, nasconden-

Cortigiana e tre Kamuro, Koryusai ga, circa 1778-81

Shunga che presenta un rapporto tra due uomini (Nanshoku)

do la realtà lavorativa e di prigionia che le caratterizzava, e gli artisti le raffiguravano come artiste colte, eliminando l'aspetto sessuale del loro lavoro. La popolarità delle cortigiane rifletteva direttamente anche la notorietà della casa del tè a cui queste appartenevano, facendo divenire i bijinga dei sistemi di promozione per entrambi. Inoltre non tutti potevano permettersi i servizi offerti o non potevano accedere ai quartieri per il loro rango e di conseguenza questi ritratti divenivano degli oggetti da collezione in modo da poter possedere un immagine della cortigiana che si preferiva.

2.4 Fluidità di genere e amore passionale

Già dai periodi precedenti si parla del wakashū, il periodo giovanile in cui la divisione binaria non era importante. Questa età, che terminava intorno ai 15-18 anni e iniziava intorno ai 12, era considerata un passaggio all'età adulta in cui il giovane era oggetto di desiderio sia per le donne che per gli uomini. La fluidità che li caratterizzava era presente anche nella loro acconciatura poiché il centro del capo era rasato, simile agli uomini adulti, con ciocche lunghe ai lati del viso, simile ai capelli lunghi delle donne e il capo rasato dei samurai o monaci, ed erano gli unici uomini che potevano truccarsi in pubblico. Come già detto in precedenza molti di questi ragazzi erano attori e apprendisti nel teatro kabuki, vendevano la loro bellezza androgina ad entrambi i sessi per guadagnare, divenendo l'incarnazione dell'eroti-

smo del tempo. Il kabuki fu inventato da Izumo no Okuni, un'attrice teatrale e ballerina, facendo nascere una forma d'arte completamente femminile ma che venne associato alla prostituzione, divenendo bersaglio delle leggi dello shogunato. Le artiste erano spesso delle cortigiane e i loro servizi venivano offerti agli spettatori, in modo da incrementare il successo del loro spettacolo, portando però a delle risse tra gli stessi spettatori per la scelta delle cortigiane; lo shogunato decise di bandire le donne, le quali vennero sostituite dai wakashū, ma il teatro ripercorse le stesse evoluzioni avute precedentemente portando all'allontanamento dei wakashū dalla scena teatrale. Gli unici a poter esibirsi erano uomini adulti, ai quali si fu espressamente richiesto di concentrarsi maggiormente sulla recitazione che sugli altri aspetti, quali le danze sensuali. Il teatro divenne un mezzo di rappresentazione dei suicidi d'amore, fenomeni romantici e tragici che vennero trattati anche nella letteratura. Questi fenomeni divennero comuni in questo periodo poichè raccontavano di amori impossibili tra cortigiane che non potevano abbandonare il loro lavoro e amanti troppo poveri per riscattare la loro amata; il suicidio veniva così visto come l'unico metodo in cui questo amore poteva essere consacrato, andando oltre tutte le barriere sociali ed economiche della realtà. Il successo di questo genere portò addirittura una moda di suicidi d'imitazione soprattutto tra i giovani, che portò lo sho-

Arrivo delle navi americane: immagine di un raduno di servitori feudali - Toshu Shogetsu, 1889

gunato a bandire la parola Shinjū dal teatro e dalla stampa e limitare i finali tragici delle opere, decretando infine che qualsiasi tentativo di suicidio non riuscito sarebbe diventato un metodo di umiliazione e di isolamento per la persona. Le regole imposte furono nuovamente aggirate, aumentando il fascino delle morti d’amore e stabilendo un nuovo tema culturale del periodo.

Prima di passare all’arrivo degli occidentali bisogna analizzare un ultimo fattore relativamente al periodo edo, cioè i matrimoni e la vita sessuale. Al contrario della concezione classica occidentale e religiosa del matrimonio, il punto di vista del popolo nipponico si differenzia sotto alcuni punti. Il matrimonio e il piacere sono i due concetti che dominavano nel periodo Edo, differenziati dalle regole sociali e i desideri personali. Il matrimonio era un dovere sociale, economico e familiare poiché l’unico vero scopo era la creazione di eredi in modo da continuare la stirpe, senza aspettarsi amore romantico e soddisfazione sessuale. Al contrario l’amore romantico, più legato alla passione e all’esplorazione sessuale, faceva riferimento ai quartieri di piacere, visti come luoghi in cui gli uomini potevano esprimere i loro veri sentimenti e desideri, lontani da quel mondo matrimoniale a cui non appartenevano. L’amore sincero e passionale era possibile, agli occhi del cliente, solamente grazie alle cortigiane che, dopo esser pagate, simulavano ciò che il cliente cercava.

2.5 Le prime influenze occidentali

Il primo contatto che il popolo giapponese ebbe con gli stati occidentali avvenne verso la fine di questo periodo, nel 1853, quando gli americani approdarono al porto di Tokyo nella speranza di stringere legami commerciali. I giapponesi erano divisi tra chi voleva mantenere la politica d'isolamento adottata fino a quel periodo e chi invece li vedeva come una possibilità di miglioramento, portando infine il Giappone ad aprirsi ai nuovi visitatori. Queste intromissioni estere portarono nuove paure nelle terre nipponiche dando vita a movimenti politici che richiedevano il ripristino del potere imperiale e l'espulsione degli esteri; un'altro importante fattore fu la vendita delle armi da fuoco ai ricchi samurai delle province, sottolineando ancor più la differenza tecnologica tra il Giappone e gli stati occidentali. Il passaggio dal periodo edo al periodo meiji vide protagonista l'alleanza Satchō, il cui obiettivo era quello di rovesciare il potere dello shogunato e ripristinare la figura dell'imperatore, facendo un colpo di stato nel 1868 e scatenando una guerra civile con i sostenitori dello shogunato Tokugawa. La guerra Boshin vide la sconfitta del sistema politico del periodo edo e l'instaurazione di una nuova oligarchia, accompagnato dall'abolizione del feudalesimo, con la conseguente unione delle isole, e l'eliminazione della classe dei samurai. Il periodo meiji andava dal 1863 fino al 1912 e vide l'aumento della presenza estera sul territorio nipponico, che diedero al Giappone la possibilità di un rapidissimo sviluppo economico sostenuto dal governo e che diede vita al sistema delle zaibatsu[4]. L'arrivo degli occidentali portò all'adozione di usi e costumi degli stessi da parte del nuovo governo, portando un'ondata di occidentalizzazione e modernizzazione contraria ai canoni nazionalisti dell'epoca precedente. Lo stile occidentale approdò nell'abbigliamento delle cariche di governo e militari, quali funzionari militari e i vestiti dell'imperatore, che vennero realizzate seguendo lo stile occidentale e utilizzate soprattutto durante le funzioni pubbliche. Per il resto della popolazione il kimono rimase il principale capo di vestiario utilizzato, lontano dai nuovi stili alla moda condivisi dai ceti più ricchi. L'aliena cultura toccò anche le costruzioni architettoniche, spingendo per uno stile occidentalizzante, e la società stessa, che vide un peggioramento relativo alla libertà individuale nato da nuove regole sociali e morali. In questo periodo si diffuse ancor più la già presente dottrina del confucianesimo, utilizzata dal governo per giustificare i cambiamenti sociali e incitare la nascita di un nuovo nazionalismo basato sulla lealtà verso l'imperatore e la famiglia, divenendo

4 Sistemi finanziari a conduzione familiare

Donne di corte cuciono vestiti occidentali, Yoshu Chikanobu

parte stessa della religione di stato.

2.6 I cambiamenti per proteggere la morale

L'interpretazione nipponica del confucianesimo definiva dei ruoli precisi per ogni persona, riproponendo una struttura gerarchia, ma che colpì maggiormente la libertà delle donne. Gli insegnamenti delle donne si basavano sul concetto di "Buona sposa, madre saggia" (良妻賢母), il cui obiettivo era quello di creare delle madri che oltre ad avere delle buone doti domestiche, quali il saper cucinare o pulire la casa, e che avessero un forte senso patriottico, in modo da poter imprimere nei propri figli gli ideali sociali dell'epoca; anche la nascita di eredi divenne un simbolo patriottico, ideologia rimasta in auge fino alla fine della seconda guerra mondiale, portando le donne a divenire simbolo della moralità familiare e costrette a sottomettersi all'autorità maschile, sia nella coppia che pubblicamente. La libertà femminile venne limitata legalmente poiché le donne, viste come incapaci, dovevano essere guidate dal capofamiglia in tutte le loro scelte e inoltre venne negato il diritto di voto e la partecipazione alla politica, cancellando quell'indipendenza di piaceri e personale del periodo edo.

L'adozione dei modelli occidentali portò ad una chiusura mentale che il popolo nipponico non aveva mai affrontato, contraria a tutti quei principi di libertà amorosa e sociale che erano esistiti fino a quel momento e portando delle rotture con le tradizioni e la cultura del proprio popolo.

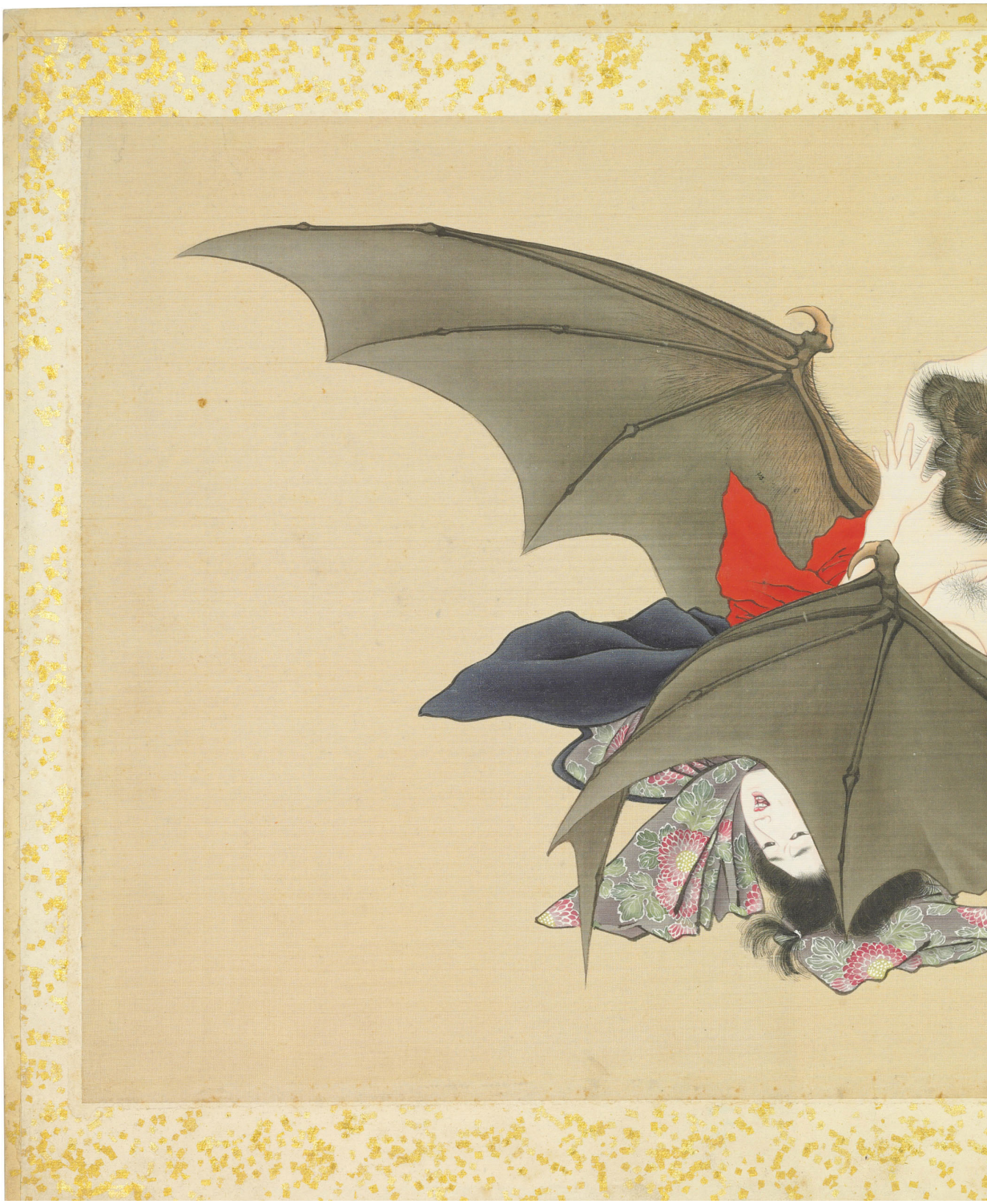
Anche il nanshoku, antecedentemente accettato sia nella classe religiosa che militare, venne targhettato dai codici penali occidentali che resero l'omosessualità illegale nel 1873. Questa legge nacque dalla necessità del Giappone di apparire agli occhi del resto del mondo simile ai paesi occidentali e di conseguenza la creazione del codice penale, basata sul sistema francese, incriminava tutti gli atti contro natura e di sodomia[5]; così l'omosessualità, principalmente quella maschile, divenne illegale creando così una divisione con le tradizioni culturali del popolo nipponico.

5 Termine storico che si riferisce a pratiche sessuali considerate peccaminose e inappropriate

Nel 1880 il codice penale venne riformulato sulla base di quello tedesco che rimosse ogni limite verso i rapporti tra persone adulte dello stesso sesso; ormai il giudizio sociale e morale, ovviamente di stampo cristiano e religioso, aveva etichettato questi rapporti come perversi e anormali, sviluppando un nuovo punto di vista negativo. Anche il matrimonio venne consolidato come una forma di relazione amorosa e sessuale possibile, imponendosi sulla eterosessualità e sulla riproduzione.

Anche la prostituzione e i quartieri di piacere soffrirono l'arrivo dell'idealismo occidentale, vedendo un aumento delle sanzioni per coloro che offrivano i loro servizi al di fuori delle zone designate.

L'obiettivo principale, condiviso con le altre mosse politiche, era quello di proteggere la morale pubblica sostenuta dall'estero, che portò ad una forte censura verso gli atti sessuali e l'esposizione dei corpi nudi, imponendo l'impossibilità di rappresentare gli organi riproduttivi e tutto ciò che era consequenzialmente catalogato come troppo esplicito. Gli Shunga furono tra le forme d'arte più colpite dalla censura, divenute un genere illegale già nel periodo edo come già analizzato, poiché simbolo dell'arretratezza orientale. Gli shunga vennero colpiti direttamente dalle nuove leggi realizzate, quali la Ishiki *kaii jōrei*, la *Shuppan jōrei* e infine il *Keihō*, il codice penale antecedentemente nominato. La prima era un'or-



Due shunga da una raccolta del 19esimo secolo, Kobayashi Eitaku

dinanza composta da 53 articoli che colpiva i reati contrari all'etichetta pubblica e al decoro, cioè atteggiamenti che il governo considerava opposti all'igiene pubblica, alla sicurezza, all'ordine e alla decenza. Queste nuove ordinanze vietavano i konyoku[6] e la nudità in luoghi pubblici, un obbligo estraneo alla cultura dei bagni tradizionali giapponesi, e impedirono la vendita dei giocattoli sessuali, degli shunga e degli abuna-e[7].

La seconda, tradotta come ordinanza sulla pubblicazione, estese la censura proibendo la pubblicazioni di qualsiasi forma d'arte che contenesse contenuti indecenti e contro morale, al possedimento e la creazione delle stesse conseguiva l'incarceramento e la distruzione delle opere. L'articolo 175 del codice penale definiva <*Chiunque distribuisca, venda o esponga in pubblico un documento, un disegno o altri oggetti osceni sarà punito con la reclusione per lavoro fino a 2 anni, con una multa fino a ¥ 2.500.000 o con una piccola multa. Lo stesso vale per chi detiene gli stessi a scopo di vendita.*>.

La parola che indicava l'oscenità, waisetsu, non venne mai definita permettendo ai giudici di applicare la legge a seconda dei cambiamenti sociali e politici, ma l'articolo fu utilizzato per limitare ancor più gli

6 Bagni misti

7 Immagini suggestive

artisti e i distributori. Per colpa delle leggi emanate in questo periodo gli artisti furono costretti a lavorare nella segretezza assoluta e gli shunga prodotti iniziarono ad essere venduti al mercato nero, lontani dalla fama e dall'accettazione sociale che li aveva caratterizzati. Gli shunga erano un prodotto editoriale di massa, poiché facilmente creati grazie alle matrici da cui erano formate, divennero delle opere singole e più costose poiché le case editrici dovettero smettere di pubblicare gli shunga, lasciando gli artisti con poche scelte disponibili.

2.7 La censura e la modernità

La protezione della morale portò alla distruzione di innumerevoli opere ritenute oscene, anche da parte di coloro che le possedevano per paura di possibili conseguenze legali, mentre altre furono nascoste o esportate in modo da sfuggire alle leggi. La censura Meiji fece nascere nuove necessità creative negli shunga, legate soprattutto alla impossibilità di ritratte i genitali umani.

Durante il periodo edo uno dei più importanti artisti giapponesi era Katsushika Hokusai, famoso ancora oggi per le sue opere, che creò nel 1814 l'opera *Tako to ama*. L'opera raffigura una ama, una pescatrice di perle e frutti di mare, mentre ha un rapporto sessuale con due polipi. Le espressioni dei personaggi e i dialoghi inseriti nell'opera comunicano all'osservatore il piacere condiviso dai soggetti, come "*Your boob is ripe and full, how wonderful! Superior to all others! To suck and suck and suck some more" oppure "You hateful octopus! Your sucking at the mouth of my womb makes me gasp for breath! Aah! Yes... it's... there!!! With the sucker, the sucker!! Inside, squiggle, squiggle, oooh!"*[8]. L'opera era una rilettura pornografica del racconto della principessa Tamatori, ma l'enorme successo riscontrato all'epoca portò la rappresentazione di soggetti fantastici e grotteschi, che avevano rapporti sessuali con gli umani, ad essere accettata socialmente.

Questo stile venne ripreso nel periodo meiji in modo da aggirare le censure legate alla rappresentazione dei genitali poiché era espressamente vietato il rapporto sessuale tra umani, di conseguenza per eludere la legge creature mitologiche e mostruose iniziarono a sostituire i soggetti umani negli shunga; queste venivano rappresentate in luoghi ultraterreni permettendo agli artisti di raccontare tematiche tabù lontane dalla sfera morale del nuovo giappone. Altri artisti continuarono a rappresentare i rapporti sessuali tra persone ma dando maggiore attenzione ai vestiti che i soggetti dell'opera indossavano. Questa nuova attenzione artistica nacque dall'impossibilità di raffigurare i genitali ma anche dai vestiti occidentali che si diffusero in giappone in questo periodo. Gli

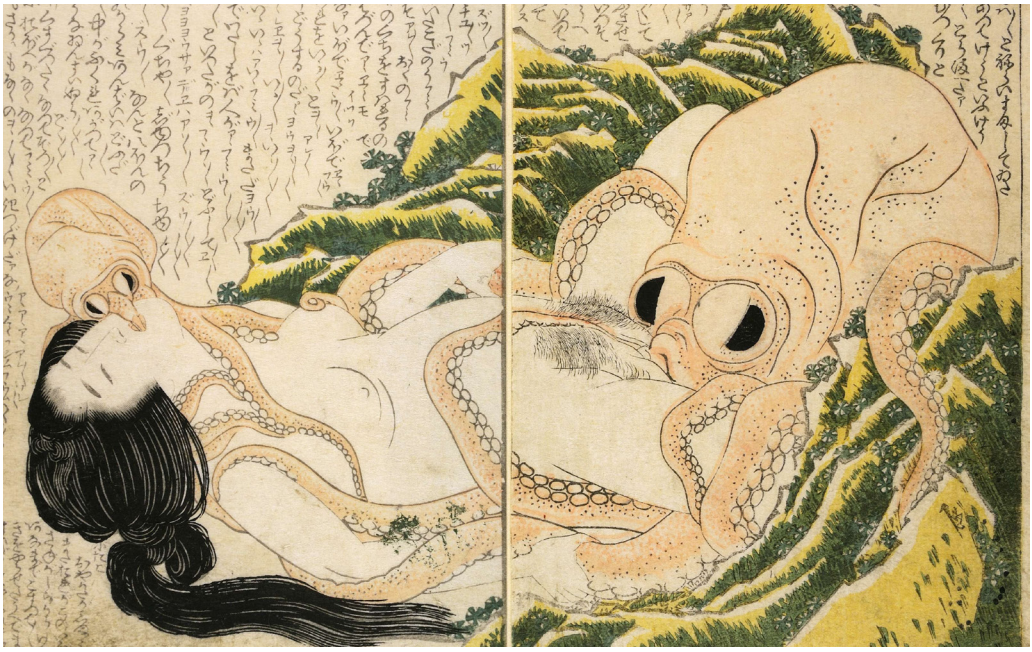
8 Traduzione in inglese del testo

shunga raffigurati rappresentano l'evoluzione artistica e dell'immaginario quotidiano:

Dalla collezione *Yozakura*, fu creato da Takeuchi Keishu nel 1897. Una donna si china in direzione dell ingigantito membro dell'uomo, mentre l'organo femminile viene incorniciato dal suo kimono rosso. In confronto agli shunga del periodo edo saltano subito in primo piano i vestiti dei due amanti ricchi di dettagli e i colori vividi. Il kimono della donna presenta una sfumatura delicata sulla manica, realizzata con la tecnica del bokashi[9], impreziosito dai ricami in argento che contrastano con i capelli neri e lucidi delle figure. I motivi presenti sui colletti e sulla cintura vengono realizzati grazie alla tecnica del karazuri[10], accompagnato infine dal gofun, un pigmento bianco proveniente dalle conchiglie, utilizzato per rappresentare i fluidi che fuoriescono dall'organo femminile.

9 Tecnica di stampa a blocchi di legno che crea una gradazione delicata

10 Tecnica di stampa senza inchiostro



Il sogno della moglie del pescatore, Hokusai, 1814

Dandy e studentessa fa parte di una collezione di nove opere il cui artista è sconosciuto, realizzata verso gli ultimi anni del periodo Meiji. I soggetti dello shunga sono una donna e un'uomo che mettono in risalto i nuovi vestiti occidentali; l'uomo è un haikara, dall'inglese "high collar", in riferimento alle giacche estere importate in questo periodo.
Il loro stile moderno comunicava l'adozione della cultura e dello occidentale, inizialmente derisi con il termine di dandy divenendo poi una parola utilizzata per indicare eleganza e raffinatezza. La donna non è una ragazza qualunque ma una studentessa, simbolo del progresso femminile. Nel periodo Meiji iniziò il percorso dell'emancipazione femminile grazie all'accesso alle scuole superiori, permettendole di allontanarsi dall'idea antica di "buona moglie, saggia madre". La studentessa era simbolo dell' atarashii onna, donna nuova, persone che frequentavano scuole femminili occidentalizzate e che cercavano, grazie anche alla partecipazione ai movimenti politici, maggiore indipendenza.
Come con la figura maschile anche il termine utilizzato per le donne veniva usato in maniera negativa poiché abbandonavano la tradizione giapponese e seguivano la libertà occidentale. Il boa di piume che indossa la studentessa era un tipico accessorio occidentale, simbolo di una donna moderna. L'innocenza della coppia che guarda il monte fuji dalla finestra del treno scompare alla vista della parte nuda della gamba della donna e della mano dell'uomo, che scom-

pare sotto la gonna della compagna. Anche il testo sulla destra rivela la preoccupazione della donna ad esser vista dagli altri passeggeri del treno, ma l'uomo la rassicura dicendo che nessuno li ha notati. La modernità è data non solo da elementi nuovi, come il treno, ma anche dallo stile artistico e dalle tecniche utilizzate. Le procedure classiche utilizzate per le opere dell ukiyo-e vennero accompagnate dall'utilizzo di nuovi colori più vivaci, di origine artificiale, e una nuova ricerca della tridimensionalità, data dalle sfumature e dal rapporto luce-ombra; queste diedero vita allo stile di pittura giapponese Yōga, ispirato a quella occidentale e lontano dagli artisti tradizionali giapponesi.

Intimate couple at the sea è uno shunga realizzato da Terazaky Kogyo nel 1899, facente parte di una collezione di 12 opere intitolata *Izumo no chigiri*. Nel periodo meiji si diffuse la nuova usanza occidentale del fare il bagno a mare, che diede la possibilità alle donne di socializzare con gli uomini e mostrare il loro corpo in moderni costumi da bagno, come rappresentato dalla protagonista dello shunga. Inoltre anche l'uomo indossa un cappello di paglia di origine occidentale, famoso nella moda inglese del diciannovesimo secolo. Subito vicino all'uomo è trascritto il dialogo dei due, la donna condivide la sua preoccupazione poiché qualcuno potrebbe vederli mentre l'uomo le dice che non può aspettare e che non c'è nessuno vicino a loro, invitandola poi a tenersi stretta al suo collo, entrambi risultano ignari

della persona dietro di loro. I nuovi costumi occidentali presentati nei rapporti sessuali vennero raffigurati anche in altri shunga come *"Intimate couple on the beach"* o *"Intimate couple in the dunes"*, sempre appartenenti alla stessa collezione.

2.8 Il periodo Meiji

Il periodo Meiji vide una modernizzazione sempre più presente e rapida, che diede la possibilità di abbracciare lo stile occidentale sia alle donne che agli uomini. Le donne ebbero la possibilità di migliorare le loro vite, come precedentemente analizzato, portandole ad assumere nuovi ruoli lavorativi. La prima guerra sino-giapponese e la guerra russo-giappoense diedero una nuova vita agli shunga, portando nuovi soggetti al suo interno.

Durante le guerre il governo distribuiva segretamente materiali erotici ai soldati che venivano spediti al fronte poiché il loro compito era non solo quello di provocare sollievo ai soldati, ma portavano con loro le stesse funzioni protettive che gli antichi shunga possedevano.

Questi shunga vedevano come protagoniste principali le infermiere, nuove figure che entrarono nell'immaginario sessuale grazie alle guerre; il loro lavoro permetteva il controllo del corpo maschile, suscitando l'immaginazione degli artisti.

Le infermiere della Associazione Volontaria Femminile di Infermieristica giapponesi erano anche soggetti ricorrenti nelle cartoline fotografiche e nelle stampe diffuse dalla croce rossa giapponese, in cui le infermiere venivano ritratte mentre curavano i prigionieri di guerra esteri. Anche la stessa imperatrice, seguendo le azioni delle mogli dei diplomati esteri residenti a Tokyo, visitava gli ospedali e aiutava ad applicare le medicazioni.

Per gli artisti le infermiere erano non solo donne che compivano il loro lavoro, ma anche figure che avevano il diritto di toccare intimamente gli uomini ed esercitare potere su di loro, facendole diventare il partner dominante negli shunga. Un fattore che spinse la figura dell'infermiera a divenire soggetto degli shunga era anche il vestiario, non solo di stampo occidentale, ma al quale mancavano i bloomers[11], obbligati successivamente da una regolazione dell'imperatrice ma che divennennero di uso comune solo nel 1920. Nelle opere le infermiere hanno rapporti sessuali con i soldati, mettendo in mostra la classica sottogonna rossa che indossavano.

Gli shunga mantennero anche la loro funzione ironica, come rappresentato in questa stampa della raccolta *Takara no irifune* per il mese di Ottobre. Nell'opera i due protagonisti si incontrano una prima volta nel riquadro sulla sinistra e successivamente nella scena principale. I dialoghi patriottici dei due amanti si presentano

11 Pantaloni alla turca

Shunga rappresentante un infermiera con il suo paziente, Anonimo

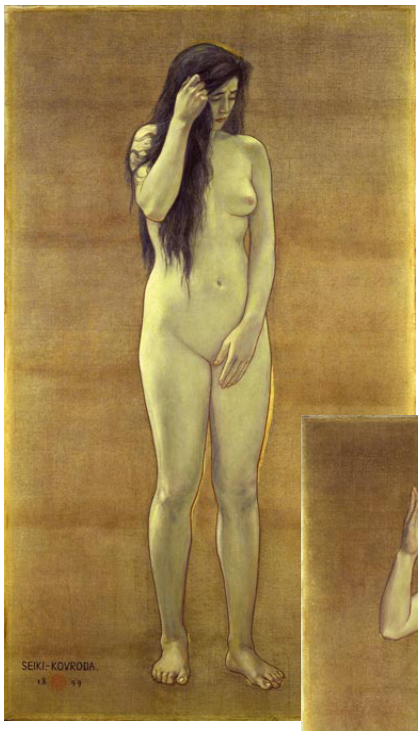
Infermiera e paziente dalla serie "album di scene erotiche", Tomioka Eisen

su dei cartigli a forma di ventaglio, contrastando con la natura erotica e ironica della scena. L'infermiera afferma che il miglior compito che può fare per la nazione è dare vita a nuovi soldati e il soldato a sua volta, dopo averle detto che questo atteggiamento non fa per lui, decide di avere un rapporto con la donna poiché avendo visto molti soldati morire in battaglia sarebbe stato un disservizio per la nazione se non avesse usato la sua *arma*.

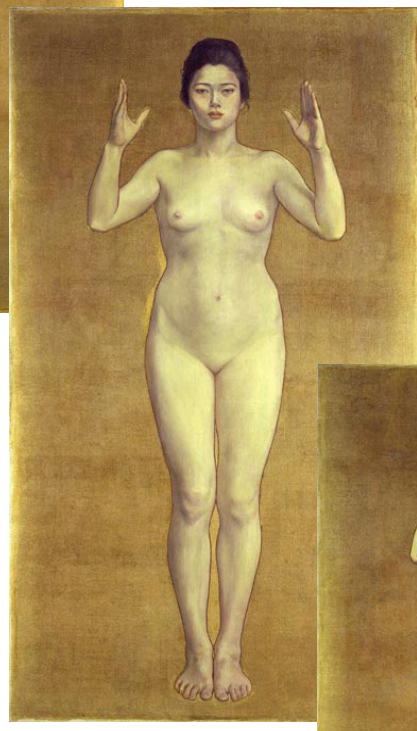
2.9 Nuove formule di rappresentazione del nudo

In questo periodo si diffuse anche la pittura all'occidentale e i dipinti di nudo iniziarono ad essere realizzati anche dai pittori giapponesi, seguendo lo stile estero. Anche se questa tipologia di dipinti era socialmente accettata, molti furono i casi in cui alcuni vennero banditi o addirittura modificati, poiché contrari alle nuove viste conservatrici. Uno dei principali esponenti della pittura in stile occidentale fu Kuroda Seiki, il quale studiò in Francia per dieci anni e portò in Giappone la pittura di nudo.

Per molti veniva vista come oscena e degradante, soprattutto per la morale pubblica, mente in Francia veniva vista come una delle forme d'arte più nobili. Le opere di Kuroda furono colpite molte volte dalla critica e dalla censura, sia nel 1985 che all'inizio del nuovo decennio. Nel 1985 si tenne a Kyoto la quarta Esposizione



Sentiment



Impression

Wisdom

Dalla raccolta “studio di nudo”,
Kuroda Seiki, 1897

Nazionale Industriale alla quale Kuroda presentò *Morning toilette*, un quadro realizzato durante i suoi studi in Francia e che gli permise di vincere il secondo premio. Sfortunatamente alla vista del quadro le reazioni furono contrastanti, le quali denunciavano la presenza di un quadro simile in pubblico. Tratto da un articolo di critica del tempo:

<*The nude beauty exhibited at the Exhibition in Kyoto is indeed a vital problem. Although he may be a talented artist, let me argue for the nude's sake. How unbecoming this is! Does a nude painting really represent the essence of art? [...] However, when it comes to displaying it in front of the general public, it is absolutely disgraceful. Such artists are devoted to their own theory of art and have forgotten their influence on social customs and manners.*>

Lo scalpore suscitato dall'opera non è differente dalle reazioni in occidente dei ceti conservatori relativamente alle opere di nudo, viste come provocative e fuori dagli schemi classici dell'arte. L'obiettivo di Kuroda era illuminare con il suo dipinto la cerchia pittorica occidentale presente in Giappone e la stessa società giapponese, poiché la censura del governo spaventava gli stessi artisti. Durante la mostra il quadro non fu rimosso grazie a Kuki Ryuchi, il presidente del comitato giudicante e Kuroda rispose:

<*I cannot think of any reason to abandon nude painting. There is nothing wrong with the international standard of aesthetics. It is actually necessary and should be promoted for the sake of the future of Japanese art. [...] I don't care what the numerous people with no hope ahead of them say. By the nature of things, I win. Whatever happens, I am prepared to act in line with that painting.*>

Kuroda continuò a dipingere queste opere, insegnando e spingendo i suoi allievi a farlo, ma la sua opera *Ratai: Onna*[12] venne colpita dalla censura nel 1901. Il quadro, messo in mostra durante l'esibizione dell'associazione Hakubai da lui creata, attirò sin da subito delle critiche portando la polizia ad intervenire; la parte inferiore del quadro venne coperta con un lenzuolo, dando vita allo scandalo famoso come *Koshimaki jiken*[13].

Lo scontro culturale tra gli artisti, che vedevano il nudo come importante punto per la società e la modernizzazione, e il governo sostenuto da parte della popolazione, che similmente vedevano queste opere come attacchi alla morale e all'occidentalizzazione, portarono le opere di nudo ad essere presentate in delle apposite stanze speciali; chiamate *tokubetsu shitsu*, potevano accedervi solo artisti e studenti maschi, poiché limitandone l'esposizione al pubblico la morale non ne sarebbe stata influenzata. Il dominio degli shunga, già minacciato dal

12 " Nudo : donna"

13 Tradotto come "l'incidente delle mutande"

nuovo stile artistico, venne portato a conclusione dalla scoperta della fotografia. I soggetti delle fotografie erotiche erano principalmente donne, eliminando le rappresentazioni di coppia classiche degli shunga e con esse i loro dialoghi. L'immaginazione degli artisti di shunga non poteva esprimersi nelle fotografie, poiché i soggetti erano solo umani, lontani dalle visioni mostruose degli shunga, soggetti al mondo della realtà con i loro limiti anatomici e fisici. Gli shunga sparirono intorno al 1910, sostituiti da nuove forme artistiche.

2.10 Il periodo Taisho e i nuovi valori

Nell'epoca meiji la spinta verso l'occidentalizzazione aveva portato un'evoluzione culturale grazie all'adozione dei modelli occidentali economici e sociali, a discapito delle libertà personali e delle censure relative alla moralità.

Con la morte dell'imperatore si passò al periodo Taishō, dal 1912 al 1926, in cui il Giappone come nuova potenza economica vedeva la convivenza del nazionalismo conservatore e la modernità occidentale, accompagnati da un nuovo spirito democratico di facciata causato dalla perdita di potere della figura imperiale.

L'occidentalizzazione aveva però portato anche dei fattori positivi, quali i nuovi sistemi scolastici che aumentarono il livello dell'alfabetizzazione, permettendo la nascita di riviste e giornali, e l'affermazione della nuova donna occidentalizzata, libera dai vecchi schemi culturali nipponici, identificata successivamente come Moga. I giornali pubblicati iniziarono a trattare argomenti relativi alla sessualità, portando alla luce dell'opinione pubblica dei concetti che erano relegati ai testi medici e artistici. Le discussioni relative alla sessualità iniziarono a colpire i giovani poiché negli istituti scolastici erano lontani dal controllo familiare e la preoccupazione crebbe nei confronti delle crescenti relazioni omoerotiche. Il rapporto tra studenti dello stesso sesso di diverse età, simile alle relazioni amorose tra samurai e tra monaci, divenne un problema per gli istituti poichè visti come pericolosi per la moralità sociale e per la possibile diffusione di problemi fisici. Gli studiosi denunciarono anche gli atteggiamenti delle donne moderne, sia riguardo l'omosessualità che le loro libertà sociali, temendo che dopo aver vissuto esperienze "devianti" il valore dell'uomo e della famiglia si sarebbe perso poiché non cercato dalle donne stesse.

Questi atteggiamenti, non legati ad un sesso specifico, vennero etichettati negativamente come strani e deviati, mettendo in piena luce come l'idea occidentale di sessualità, non eterosessuale e puntata alla riproduzione, avesse completamente influenzato la morale giapponese, allontanandosi da quei periodi di libertà precedentemente analizzati. Queste preoccupazioni nacque-

ro dalle crescenti riviste pubblicate all'epoca, che trattavano questi argomenti fuori dai nuovi schemi. Tra queste riviste c'erano *Seitō*, la prima rivista femminista, che promuoveva l'emancipazione femminile e i loro diritti, accompagnato da analisi relative alla figura della donna moderna e opere letterarie scritte da donne. La più importante rivista del periodo meiji, pubblicata tutt'oggi, è *Chūō Kōron*, fonte principale dei dibattiti presentando opinioni relative alla politica, alle riforme, alle relazioni internazionali e critiche letterarie. Una rivista molto più concentrata sullo studio della modernizzazione e il rifiuto della cultura giapponese fu *Bungei Jidai*, la quale si focalizzava sulla rappresentazione della nuova cultura urbana e letteraria, sottolineandone la velocità evolutiva e il progresso economico. Queste riviste, e molte altre ma di minore importanza, portarono alle discussioni sopra analizzate ma il vero motivo per cui questa scissione delle ideologie avvenne fu dovuto alle crescenti preoccupazioni militari.

In questo periodo il Giappone partecipò alla prima guerra mondiale, unendosi alla Triplice intesa, per liberare la Cina dalle forze militari tedesche. La guerra iniziò nel 1914 e terminò quattro anni dopo, opportunità per il Giappone di assumere territori in Cina e affermarsi come una nuova potenza agli occhi degli stati occidentali. Dopo aver liberato e conquistato le colonie tedesche in Cina il Giappone propose le Ventuno Richieste al presidente cinese, in modo da aumentare il suo potere ma furono soppresse dalle trattative e dalle condanne internazionali, mosse dagli Stati Uniti. Il Giappone si rese parte importante delle missioni militari degli stati alleati e passando per la prima volta da nazione debitrice a creditrice. Durante il periodo di guerra l'incremento delle esportazioni e la rapida espansione industriale portarono ad un aumento dei costi della vita, scatenando la rivolta del riso nel 1918. I moti del riso furono una delle varie cause portate dalla guerra, insieme al spirale inflazionistica portata nel primo dopoguerra, poiché i governi iniziarono a comprare il riso per sostenere i soldati. Gli aumenti toccarono ogni genere di bene economico, portando ad un crescente malcontento generale e ad una paura esistenziale, poiché lo sviluppo economico portato dalla guerra aveva in realtà creato un profondo divario sociale.

2.11 L'allontanamento dalla tradizione

Le preoccupazioni dei nipponici si diffusero ancor più con il terremoto del Kantō, nel 1923. Il terremoto colpì la pianura del Kanto, portando alla distruzione di Tokyo, Yokohama e Kawasaki, seguirono innumerevoli incendi e alluvioni, accompagnati da un tornado di fuoco e uno tsunami che uccisero 140.000 persone, principalmente donne, bambini e

anziani. Secondo la tradizione i terremoti erano causati dalla coda di un pescegatto, considerati come gli animali che attraverso la distruzione correggevano gli errori umani: questa idea spinse le grandi figure pubbliche a denunciare l'accaduto come una punizione divina e ad affermare la veridicità delle dichiarazioni furono le zone colpite, distretti commerciali e moderni.

Sfortunatamente anche i distretti a luci rosse furono distrutti e le donne che provarono a scappare, trovando i cancelli del distretto chiusi, si gettarono nel fiume nella speranza di salvarsi. I kimono delle donne, principali vittime di questa catastrofe, divennero simbolo dell'impossibilità della sopravvivenza dei costumi tradizionali, poiché visti come pericolosi e non adatti alla vita moderna; a rafforzare queste ideologie non ci fu solo la perdita delle fabbriche tessili e dei vestiti, ma anche l'incendio avvenuto pochi anni dopo a Tokyo nello Shirokiya department store.

Dalle cronache dell'epoca viene data la colpa della morte delle commesse ai loro abiti tradizionali, dato che si rifiutarono di lanciarsi nelle reti di salvataggio perché le persone avrebbero visto il loro corpo. Nasce così nel 1924 l'associazione per l'industria dell'abbigliamento di donne e bambini di Tokyo, il cui obiettivo era quello di dar nuova vita all'abbigliamento giapponese ma con chiave occidentale. Il terremoto, nominato come "il terremoto che ha "ucciso"

Terremoto del Kantō

la tradizione"[14], instaurò la necessità di creare da zero le città distrutte seguendo dei nuovi schemi, principalmente quelli occidentali. Strade più ampie e architetture studiate per resistere ai terremoti si fecero strada nelle nuove città, necessità tecniche alimentate dalla preoccupazione. Le antiche case di legno in stile giapponese furono sostituite da case in materiali moderni come il cemento armato e l'acciaio, che promossero l'appropriazione di stili architettonici esteri utilizzati per gli edifici pubblici e commerciali.

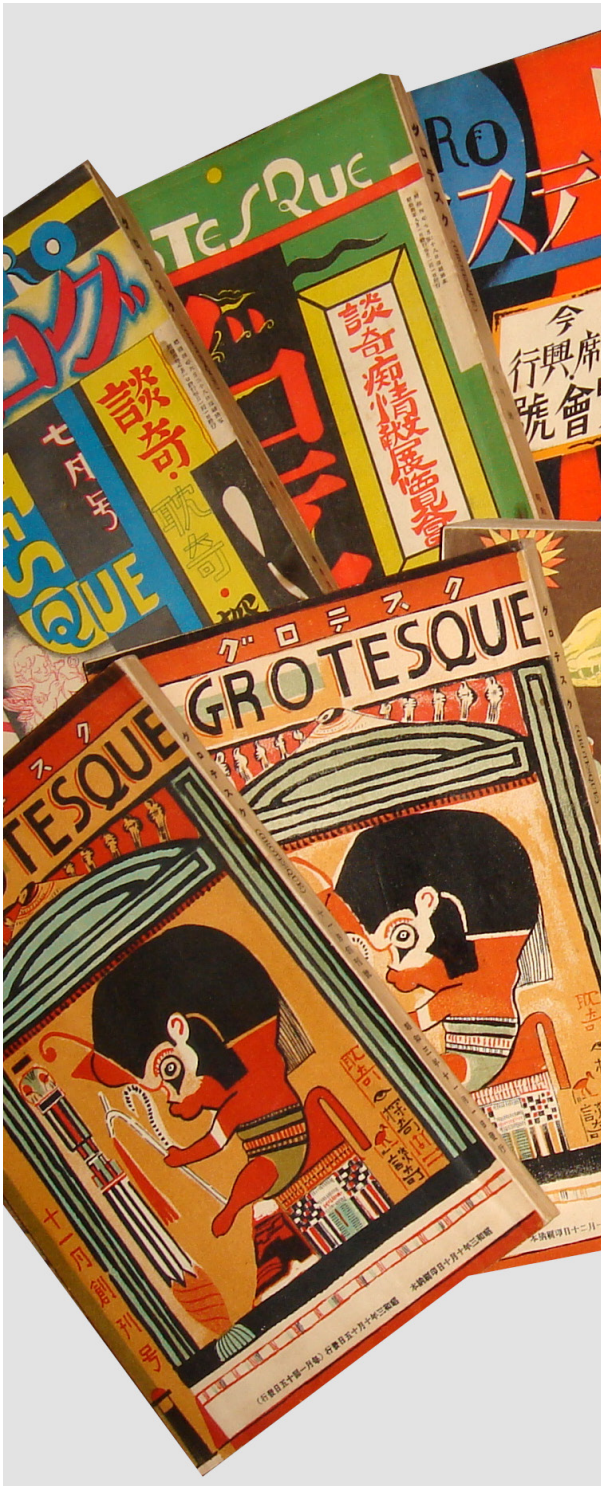
Un altro passaggio positivo fu la diffusione di reti idrauliche e fognarie e le linee dei mezzi pubblici, ritenute un punto fondamentale per la capitale moderna. Il disastro venne visto come una possibilità per accelerare il processo già in atto di modernizzazione, rendendo Tokyo simile alle metropoli europee. La forzata modernità portò un allontanamento dalla tradizione e dai valori giapponesi, che alimentò la paura già presente nella popolazione. Questo senso di paura fu intensificato dalle stragi dei coreani e dei socialisti, nate dalle false voci che iniziarono a circolare grazie al governo e ai militari giapponesi, trasformatesi in una paura reale per il popolo.

L'obiettivo era quello di distrarre la popolazione, evitando altre ribellioni, chiedendo alle forze cittadine di creare dei corpi di vigilanti che potes-

14 Da National Geographic

sero controllare e uccidere i coreani. Accompagnati dalle forze di polizia si contarono ufficialmente poche vittime, non superando le centinaia, mentre altri studi non controllati dal governo indicavano un numero che andava dalle seimila alle novemila vittime, che contavano non solo coreani ma anche giapponesi e figure governative. Spinto da voci infondate (e spesso tollerate o incitate dalle autorità) riguardanti presunti saccheggi e avvelenamenti da parte di stranieri e dissidenti politici, il panico si trasformò in una caccia all'uomo perpetrata da bande di vigilantes e persino dalle forze dell'ordine. Migliaia di coreani e importanti figure anarchiche, come Ōsugi Sakae e Itō Noe[15], furono uccisi.

La paura dei nemici esteri, come la Cina e gli stati esteri, fu la causa di questo ingiustificato massacro, divenendo simbolo non solo del fallimento del governo nel proteggere il suo popolo ma attaccandolo come prima causa del tutto. Un condiviso clima di terrore e disordine sociale da parte dei cittadini nipponici portò il governo, ormai incapace di risolvere i suoi errori, a reprimere ogni forma di dissenso politico. Le idee occidentali si erano materializzate nelle ideologie comuniste e anarchiche, di conseguenza nemiche del Giappone e represse in modo violento; venne infatti approvata la Legge per la Preservazione della Pace nel 1925.



15 Importanti figure anarchiche

Riviste Eroguro

Grazie a questa legge la Tokko, Polizia Speciale Superiore, era legalmente supportata nella soppressione dei comunisti e dei socialisti, proponendo che coloro che alteravano il *kokutai*[16] dovessero essere arrestati e costretti ai lavori forzati. La legge divenne soprattutto uno strumento governativo per controllare il pensiero dei giapponesi; fino alla sua abrogazione da parte degli Stati Uniti nel 1945.

2.12 Il nuovo genere Ero-guro

Questa atmosfera di decadenza, disillusione, paura e repressione spinse la nascita di movimenti artistici radicali e sotterranei che utilizzarono i temi dell'erotismo ossessivo e del grottesco per esprimere il disagio e l'ansia vissuta dal popolo, parte di un'epoca che vedeva il corpo e la mente sotto assedio sia dalle forze economiche che da quelle politiche. L'Ero-Guro si forma su queste fondamente interconnesse con lo spirito umano dell'epoca, simbolo del trauma collettivo vissuto. Le crude e perverse illustrazioni, accompagnate dai tabù, erano lo specchio del disfacimento dell'ordine sociale e della violenza incontrollata che aveva macchiato il paese. Il genere dell'ero-guro univa elementi di natura erotica e sessuali con temi grotteschi e di violenza cruenta, anche chiamato ero-guro nansensu per le compo-

16 Concetto vago dell'identità nazionale giapponese

nenti insensate e assurde inserite nelle opere. Il nome nasce dall'unione e abbreviazione dei termini inglesi: ero da erotic, guro da grotesque e nansensu da nonsense; ogni singola parte va a sottolineare le caratteristiche del genere.

Come già analizzato nei capitoli precedenti, le rappresentazioni erotiche e mostruose sono sempre state presenti nell'immaginario culturale religioso e artistico del popolo nipponico, dalle leggende del Kojiki ai racconti folcloristici del periodo Heian. Gli elementi erotici e cruenti erano parte soprattutto delle stampe dell Ukiyo-e e di conseguenza degli shunga, con artisti come Utamaro, Katsushika Hokusai, Tsukioka Yoshitoshi, famoso per le sue "*stampe insanguinate*" in cui scene violente venivano raffigurate nel dettaglio, e Utagawa Kuniyoshi, con il suo immaginario composto da mostri e cadaveri con chiave erotica. Questo genere venne sperimentato anche nella letteratura, ma divenne un fenomeno di massa grazie alla diffusione delle riviste moderniste sopracitate, tra cui *Gurutesuku*, *Hanzai Kagakuo* (Scienza del crimine) e *Hentai Shiryo*. Tra le figure più importanti dell'epoca c'era Umehara Hokumei, scrittore e editore delle riviste *Gurutesuku* e *Hentai Shiryo*.

La sua prima opera intitolata *The Killing Kapitalist Konglomerate*, pubblicata nel 24, raccontava di un immaginaria società americana simbolo del capitalismo e caratterizzata

Parte della raccolta "28 famosi omicidi", Yoshitoshi Tsukioka

dall'ossesione per il sesso, i guadagni ed il sangue. I dipendenti dovevano uccidere delle persone ogni giorno e gestire il traffico di carne umana e schiavi sessuali, il tutto accompagnato da scene analizzate nel dettaglio, tra cui atti di cannibalismo e necrofilia, che portarono il libro ad essere censurato. Un'altra opera scritta da Umehara Hokumei nel 26' fu un'analisi degli articoli relativi a Takahashi Oden, l'ultima donna omicida ad essere decapitata. La donna fu condannata alla decapitazione nel 1879 dopo aver rivelato di aver ucciso il suo amante e suo marito, divenendo il fulcro di studi scientifici e simbolo delle dokufu, "donne velenose".

L'obiettivo di questi studi era quello di capire quali devianze menta-

li o fisiche avessero portato Oden a comportarsi in tale maniera e di conseguenza fu dissezionata, divenendo anche il primo caso studiato nel nuovo campo di studi chiamato zokaki kon, lo studio degli organi riproduttivi. Questa nuova branca della scienza fu introdotta dall'occidente, presentandosi come un incrocio tra studio e analisi dell'anatomia del cadavere e pura superstizione. L'analisi di Oden fu pubblicata e le caratteristiche fisiche della donna furono viste come delle anomalie e di conseguenza divennero, agli occhi dei medici e dei lettori, il motivo per cui avesse quella natura violenta. Il termine dokufu, nato nel tardo periodo Edo, iniziò ad essere utilizzato dal periodo Meiji per etichettare tutte le donne violente e corrotte moralmente.

Manifesto relativo a Takashi Oden

Simile alla femme fatale occidentale, la parola dokufu divenne così una termine utilizzato per indicare una donna lontana dai valori giapponesi e di conseguenza "sbagliata". Le dokufu diventarono in poco tempo protagoniste di romanzi erotici sadici (*dokufu shōsetsu*), grazie alla fama ottenuta dai casi criminali e dalle situazioni erotiche da cui nascevano. Famoso fu il caso di Yoarashi Okinu, soprannome di Harada Kinu, la quale fu decapitata dopo aver avvelenato un suo amante perché si era innamorata, ed aveva avuto un figlio, da un attore. Dopo la sua esecuzione nel 1872 la sua testa venne esposta su un palo vicino ad una delle porte della città, in modo da scoraggiare crimini simili. Un'altro caso fu quello di Sada Abe del 1936, nel periodo Shōwa. Abe era una prostituta innamorata di Kichizō Ishida, il suo datore di lavoro, con il quale aveva lunghi rapporti sessuali. I loro incessanti rapporti, i quali duravano settimane, fecero innamorare Abe e l'idea che Ishida dovesse tornare dalla moglie aggravò l'instabilità psicologica della donna, che minacciò più volte di uccidere il suo amante. Durante una notte di passione Abe soffocò Ishida con il suo obi, la cintura dei kimono, durante un orgasmo poiché eccitata nel subire questa pratica. Dopo l'omicidio decise di amputargli il pene e i testicoli, che portò con lei fino al giorno del suo arresto avvenuto 3 giorni dopo l'omicidio, e scrisse sul

cadavere dell'amante frasi d'amore con il suo sangue. Dopo l'arresto fu accusata di omicidio, mutilazione e perversione sessuale ma lei, non accettando l'ultimo capo d'accusa, chiese di essere analizzata da un team di psichiatri; Abe venne definita una ijo-seiyokusha, una ninfomane, al contrario dell'accusa che la rappresentava come una seiyokusha, una pervertita sessuale.

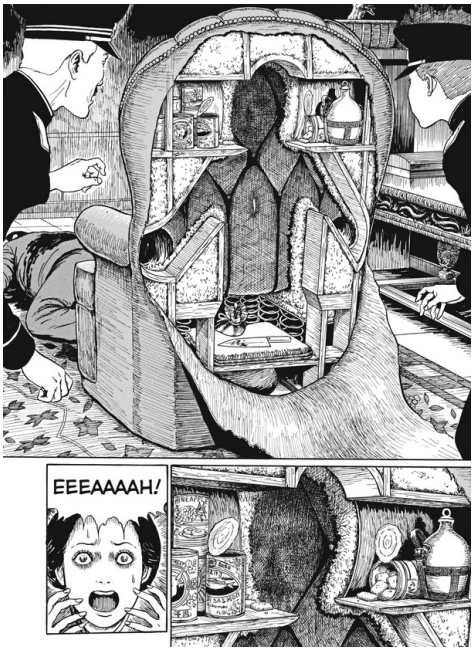
Queste donne divennero icone della letteratura già nel periodo Edo, divenendo parte integrante della cultura dell ero-guro grazie alla fama che assunsero, dovuta alla trasformazione di casi reali in romanzi e opere teatrali. La crescente alfabetizzazione permise ai testi di diffondersi ampiamente. Tra riviste e libri, molto successo ottennero gli scritti scientifici poiché analizzavano argomenti inusuali agli occhi dei comuni cittadini, come psicopatologie e la connessione tra sessualità e criminalità. Il linguaggio scientifico utilizzato nei testi dell ero-guro si ispirava ai testi medici, relativi alla psicologia e alla sessuologia, il cui obiettivo era non solo quello di identificare e catalogare le varie malattie, devianze e perversioni sessuali, ma anche di fornire ai lettori argomenti nuovi che rispecchiassero l'insanità personale portata dalle crescenti preoccupazioni relative al mondo che li circondava. I libri offrivano ai lettori la possibilità di vivere esperienze ed emozioni inusuali, portandoli ad essere definiti ryōkisha, "cacciatori di curiosità".

Questi testi parlavano di comportamenti divenuti peccaminosi per colpa dell'influenza occidentale ma originariamente presenti nella cultura nipponica, quali l'omossessualità, il travestitismo e il sadomasochismo, e altre curiosità nate dalla condivisa angoscia sociale, quali necrofilia e vari feticismi.

Anche la ninfomania era uno degli argomenti trattati ed indicava gli istinti sessuali delle donne, analizzate anche da studiosi come Sawada Junjirō e Habuto Eij. Nel loro studio sul crimine stabilirono che le donne erano più predisposte degli uomini a commettere reati perchè la loro coscienza era "*influenzata dalle loro funzioni riproduttive*" e poiché "*Non esiste alcun crimine, grande o piccolo, che non possa essere ricondotto alla libidine nascosta sotto la sua superficie*". Le affermazioni riportate sono da analizzare con un occhio critico, senza dimenticare il periodo a cui appartengono e senza provare ad applicarle nel nostro periodo.

I principali appassionati del genere erano i ryōkisha, alla costante ricerca affascinati dal macabro e grottesco rappresentato nell ero-guro, presentato dalla stessa parola ryōki da cui era formata, parola che rappresentava tutto ciò che era inusuale e curioso. Erano lettori interessati da crimini assurdi e perversioni e partecipavano attivamente ai giornali che leggevano, ai quali inviavano foto e testimonianza personali. Questa cultura rifletteva non solo l'alienazione

urbana dei cittadini ma offriva loro una panacea psicologica, permettendogli di distrarsi da tutte le problematiche del tempo.
Tra le figure più importanti c'è Ranpo Edogawa, pseudonimo di Taro Hirai. Ranpo era uno scrittore e critico letterario, che visse a pieno i cambiamenti sociali giapponesi poiché nato nel 1894 ed appassionato di letteratura occidentale; il suo pseudonimo infatti è la trasposizione fonetica di Edgar Allan Poe. D
ivenne famoso grazie ai suoi racconti nei quali raccontava perversioni private dei protagonisti, combinandole con violenza ed erotismo. Tra le più importanti ci sono *The Human Chair* e *The Black Lizard*. Il primo testo parla di Yoshiko, una giovane autrice, che tra le lettere mandatele da giovani autori riguardanti i loro testi trova una confessione di crimini. L'uomo si descrive come un orrido costruttore di sedie che adora tutte le sue costruzioni e un giorno, dopo aver completato un divano destinato ad un hotel, se ne innamora. Racconta così nella lettera come avesse modificato il divano in modo da poter vivere al suo interno e le sensazioni che prova, relative alle persone che si siedono; confessa di essersi innamorato di alcune donne che si erano sedute, riconoscendone il loro odore e movimenti. La notte, quando tutti dormivano, usciva dal divano e rubava, accumulando ricchezze che gli permettevano di supportare il suo stile di vita. Sfortunatamente per lui l'hotel vendette il divano che venne acquistato da un funzio-



Pannelli del manga Poltrona Umana di Junji Ito, ispirato alla storia originale, 2007

nario e qui, l'anonimo tappezziere, dichiara di essersi innamorato della moglie di quell'uomo. Le descrizioni fatte dall'uomo coincidono con Yoshiko e la sua casa, chiedendole di incontrarla ma la scrittrice, terrorizzata, si allontana dal divano su cui era seduta. Arriva in quel momento una seconda lettera, destinata al tappezziere, che rivela a Yoshiko come in realtà quello fosse solo un estratto del suo lavoro intitolato "la sedia umana", basato sulla sua immaginazione e sulla consapevolezza che quel divano fosse stato acquistato da lei.

The Black Lizard, pubblicato nel 1939, racconta l'ultimo colpo della ladra Black Lizard, intenta a rubare un costoso diamante rapendo la figlia di colui che lo possiede . Nasce nella storia un amore distopico tra la ladra e il detective Akechi Kogoro, che si conclude con la morte di Black Lizard dopo aver bevuto del veleno e aver baciato Akechi. Gli aspetti più importanti del racconto sono il rimando all'altro testo citato, poiché la figlia del proprietario del diamante viene nascosta in un divano, e l'isola della ladra, in cui si presenta una collezione di corpi umani imbalsamati che preserva come delle vere e proprie statue che accarezza, sottolineando l'attrazione erotica e di possesso nei loro confronti.

I testi di Ranpo esplorano relazioni morbose e insane, rispecchiando l'insalubre connessione che si era creata nel popolo giapponese tra

modernità e desiderio, mostrando ai lettori cosa succede quando il desiderio, in qualunque sua forma, non trovi modo di esprimersi; il rapido cambiamento del Giappone aveva influenzato direttamente i giapponesi, reprimendo l'espressione della sessualità e dell'io.
Il desiderio del tappezziere può avverarsi solo nella sfera personale, lontana dalle concezioni della società, entrando a far parte del ramo del voyeurismo: il piacere nasce dall'osservare l'ignara persona interessata, in questo caso le persone che si sedevano sull'uomo, portando l'eccitazione ad essere unilaterale, inconsapevole e non consensuale. La trasformazione in oggetto è perfetta per il suo scopo, portandolo ad essere invisibile agli occhi della vittima e ad autoumiliarsi, condividendo l'idea che l'individuo moderno sia costretto ad una vita anonima e repressa. Nella lucertola nera il desiderio è espresso in maniera contraria, diventa potere e controllo, sottolineato dalla collezione di cadaveri della ladra e il potere che ha sugli altri personaggi. Anche il travestimento porta Black Lizard ad essere una figura sessualmente ambigua, permettendole di esplorare non solo una fluidità di genere ormai vista come immorale, ma di accedere a nuovi spazi sessuali; inoltre è un personaggio dominante, che elimina l'umanità per appagare il suo desiderio, trasformatosi infine in pura crudeltà.

Poster del film Black Lizard,1968

I due personaggi presentano due evoluzioni diverse del desiderio, da una parte il piacere passivo e ossessivo, mentre dall'altra il piacere dominante e inumano. Così come in altri testi l'obiettivo di Ranpo è quello di sottolineare come il desiderio personale viene corrotto e deformato dalla società, presentandosi come qualcosa di violento e incontrollabile, e la violenza e il sesso davano forma alle ansie dei lettori, dipingendo la città moderna come un luogo di alienazione ma che nel privato nascondeva perversioni e desideri.

2.13 Il periodo Shōwa e la guerra

Al periodo Taisho segue il periodo Shōwa, che iniziò nel 1926 con l'ascesa dell'imperatore Hirohito e finì nel 1989. Durante la prima fase di questo periodo storico il Giappone porta a termine la rapida modernizzazione nata nel periodo precedente, che vide l'aumento dei luoghi di consumo e la condivisione di costumi e ideologie di stampo occidentale, accompagnati da una costante ansia sociale legata al decadimento morale e la perdità dell'identità nazionale. Gli stessi filosofi e critici giapponesi misero in discussione un processo di americanizzazione che stava interessando il Giappone e come l'ero-guro, come disse il critico marxista Sōichi Ōya nel suo testo *Modan so tan Modan* del 29', era anch'esso figlio del capitalismo, cioè l'appropriazione di una cultura non propria che offriva la possibilità di distrarsi dalla propria realtà sempre più lontana e spaventosa.

Il periodo Shōwa fu un periodo violento, relativamente al potere dei militari giapponesi e dell'imperatore. Come in altri stati, anche in Giappone si diffuse l'ultranazionalismo, nato dalle paure del popolo nei confronti dell'instabilità politica e della Grande Depressione del 29'. L'impoverita economia giapponese vide come unica salvezza un ritorno al vecchio e forte Giappone e il crescente potere dei militari, giustificati dalle leggi e dal rispetto solo e soltanto verso l'imperatore, portò il Giappone a diventare una nazione sempre più violenta ed autoritaria.

Il potere tornò nelle mani dell'imperatore, lontano da quei liberali concetti di democrazia che si erano condivisi precedentemente, la cui sola esistenza dava potere alle persone a lui vicine: più un generale militare o un politico era vicino all'imperatore, più potere gli era concesso, alimentando un senso di competizione tra connazionali e standardizzando l'antica struttura gerarchica per cui l'imperatore era alla punta. La celebrazione di un Giappone forte e autoritario si connetteva direttamente al potere militare poiché specchio del potere del periodo Meiji, epoca in cui l'imperatore era il capo supremo delle forze armate e di conseguenza ogni azione militare era sacra e non perseguibile. Questi cambiamenti ideologici si fecero sempre più influenti e

Marina giapponese, 1940

si affermarono quando, nel giugno del 1928, il signore della guerra Fengtian e il Generalissimo del governo militare cinese Zhang Zuolin furono assassinati dall'esercito imperiale giapponese. L'operato dei militari, i quali erano giustificati dal potere imperiale, divenne sempre più violento in vista del progetto della "Sfera di co-prosperità della Grande Asia orientale": il Giappone voleva espandersi sugli altri paesi asiatici con la scusa di liberarli dalle influenze occidentali ma queste invasioni e attentati, malvisti dalla Società delle Nazioni, portarono il Giappone ad allontanarsene.

Uno degli eventi più importanti fu l'incidente del 26 febbraio 1936 in cui dei militari tentarono un colpo di stato. L'obiettivo era quello di uccidere le figure politiche presenti e prendere il controllo del palazzo imperiale, ma il loro fallimento fu solo simbolico: i capi della rivolta furono uccisi e altri imprigionati, ma i militari affermarono il loro controllo sul governo civile. Il governo divenne nel 41' un governo militare grazie al generale Tojo che divenne sia primo ministro che capo dell'esercito. Il Giappone entrò a far parte del conflitto mondiale nel 1937, alleandosi con Italia e Germania, utilizzando la guerra per realizzare il suo piano della Sfera di co-prosperità.

Le conquiste giapponesi in Cina e Asia del sud-est fecero preoccupare gli Stati Uniti che risposero con l'interruzione dei rapporti commerciali con il paese invasore. I rapporti politici tra le due potenze non portarono

a nessun cambiamento fin quando nel 1941 il Giappone attaccò Pearl Harbor, dichiarando guerra all'America. Dopo numerose battaglie il popolo americano riuscì a conquistare Okinawa e offrì ad Hiroito la possibilità di arrendersi con la dichiarazione Potsdam.

Il Giappone avrebbe così perso l'imperatore e l'impero stesso, successivamente smilitarizzato e occupato, ma Hirohito rifiutò poiché non era definito cosa sarebbe successo alla figura imperiale. Il rifiuto portò gli americani a sganciare su Hiroshima la prima bomba atomica little boy, la quale distrusse gran parte della città di Hiroshima e mietè 140mila vittime. L'ultimatum americano non ottenne gli effetti desiderati, l'imperatore Hirohito rifiutò nuovamente la proposta di resa.

Gli Stati Uniti risposero dopo soli tre giorni con Fat man, una nuova bomba atomica che colpì la città di Nagasaki e mietè quasi 200 mila vittime, per lo più civili. La distruzione e le innumerevoli vittime portarono Hirohito ad arrendersi, come comunicato dall'imperatore stesso in una trasmissione radiofonica il 15 agosto del 1945. Il Giappone firmò così nel 51' il Trattato di San Francisco, un accordo di pace e di risarcimento dal quale beneficiarono i popoli occidentali, soprattutto gli Stati Uniti.

Prima di analizzare tutti gli aspetti sociali influenzati dalla sconfitta giapponese, che modificò radicalmente l'immagine del Giappone, bisogna prima studiare l'impatto che ebbe la crescente influenza militare sulla sfera sessuale e di genere.

Alcuni argomenti trattati sono simili ad epoche già analizzate, poiché l'ascesa del militarismo portò ad una riorganizzazione della sessualità secondo una logica di utilità e identità nazionale. Ogni individuo era subordinato al kokutai, un concetto per cui l'impero e la nazionalità giapponese erano superiori a tutto e tutti, e di conseguenza gli individui dovevano rispettare e rispecchiare questa ideologia. Il concetto di Moga, cioè donna moderna e libera, fu sostituito nuovamente dal concetto di "buona moglie, madre saggia", privata di ogni autonomia e trasformata in una risorsa di guerra; il loro obiettivo era quello di produrre nuovi soldati facendo divenire la castità e la dovere coniugale il loro unico compito.

Il rapporto sessuale era finalizzato alla riproduzione, limitando ogni libertà sessuale e stigmatizzando l'aborto. A diretto contrasto con questa ideologia morale e nazionalista fu l'istaurazione delle jūgun ianfu, donne costrette a prostituirsi in bordelli militari. Questi bordelli, che rimasero attivi fino all'occupazione americana, vennero realizzati per prevenire la diffusione di malattie sessuali, prevenire stupri indiscriminati e mantenere il morale dell'esercito ma le donne all'interno di questi bordelli provenivano da territori colonizzati, portate in quei luoghi illegalmente poiché viste come corpi sacrificabili al contra-

Prima e dopo l'espolosione della bomba atomica, Nagasaki

rio delle sacre donne giapponesi.
La repressione della sessualità colpì anche il genere maschile, relativamente al desiderio sessuale e la censura. Il desiderio sessuale non doveva essere represso, ma al contrario controllato e utilizzato per la guerra. L'intensificazione della censura portò alla soppressione di tutto ciò che veniva definito osceno e contrario alla morale, colpendo tutte le forme di erotismo non riproduttivo e le "ambiguità" di genere e sessuale.
La censura era anche uno strumento governativo per veicolare non solo idee politicamente corrette per lo stato militare dell'epoca, ma anche per eliminare ogni forma di individualismo o dissenso politico che veniva condiviso celatamente nelle opere create.
L'ero-guro, in questi anni censurato, trova però una connessione indiretta con gli esperimenti umani che i militari giapponesi fecero in questi anni di guerra con l'Unità 731. Nell'ero-guro il corpo perdeva la sua integrità, profanato e oggetto di osservazione scientifica e sadica, allo stesso modo per l'Unità 731 il corpo si riduceva a puro materiale sperimentale definito come maruta, cioè pezzi di legno. L'immaginario moderno e violento nato dalle opere mediatiche venne istituzionalizzato dal militarismo, utilizzato per definire quali fossero le vite da proteggere e i corpi sacrificabili.

Dipinto autobiografico di una ragazza coreana di 14 anni rapita da soldati giapponesi

2.14 La sconfitta del Giappone

La sconfitta del Giappone, avvenuta nel 1945, pose davanti agli occhi dei nipponici una nuova realtà: l'imperatore non era più sacro, distruggendo le prime certezze del popolo, e gli occupanti americani diedero vita ad un progetto per ristrutturare completamente lo stato sconfitto sotto ogni aspetto, sia sociale che morale. Il nazionalismo giapponese vide in questo periodo una profonda rottura, dovuta all'imposizione della cultura estera e invasiva, accompagnata dalla disfatta dei discorsi ideologici nazionalisti che percorrevano nelle vene giapponesi dal periodo Meiji. Sotto il dominio americano il Giappone venne completamente demilitarizzato ed, eliminato il potere dell'imperatore, venne instaurata la democrazia e concessi diritti civili e politici con la Costituzione del 1947. I giapponesi viderò così come il governo nazionalista repressivo giapponese fu in realtà sostituito da un altro governo estero ugualmente repressivo, sopratutto perchè la democrazia fu imposta dagli invasori esterni e non un risultato di una evoluzione interna al popolo. Anche il sistema economico fu completamente rivoluzionato, eliminando il sistema delle zaibatsu e di conseguenza rimuovendo secoli di cultura giapponese.

L'oppressione nata dai cambiamenti politici ed economici, che portarono numerosi vantaggi per il popolo ma nel modo errato, furono peggiorati dalla nuova censura occidentale. L'impatto maggiore fu legato alle due atomiche. Le esplosioni delle bombe atomiche e la distruzione che ne seguì crearono ciò che viene definito come "trauma collettivo": un'esperienza condivisa da più persone che provoca un turbinio di emozioni esageratamente forti e confuse che influenza per lunghi periodi la vita e lo sviluppo della società stessa che ne è stata colpita.

Il popolo nipponico vide come in tempi ristretti la loro società fu nullificata, rompendo non solo quel senso di comunità e nazionalismo consolidato con l'arrivo della guerra ma anche sopprimendo totalmente la funzione di supporto che aveva assunto. Si iniziò a diffondere così un nuovo senso di paura e smarrimento condiviso dai giapponesi, sconfitti e traumatizzati dagli eventi catastrofici della guerra. Quest'ultimo è solo uno degli innumerevoli avvenimenti che colpì e condizionò definitivamente la società giapponese, soprattutto nelle produzioni culturali, dovuto anche alla presenza della cultura statunitense sul territorio giapponese. L'occupazione americana portò ad una ricalibrazione del sistema di censura giapponese, analizzato in precedenza, il cui obiettivo principale fu la rieducazione del popolo nipponico imponendo nuovi ideali politici e morali di stampo occidentale e cristiano.

Ogni contenuto ritenuto pericoloso, sia politicamente che moralmente, venne eliminato per evitare che il popolo sconfitto potesse deliberatamente protestare contro gli americani, portando alla nascita di innumerevoli metafore come Godzilla e i classici invasori alieni dei manga dell'epoca.

Anche la pornografia venne colpita ma a differenza del periodo prebellico, in cui le rappresentazioni esplicite erano legate alla morale nazionale, in questo caso la censura avvenne secondo ideali cristiani occidentali che vedevano l'idea di una pornografia "pubblica e condivisa" come incompatibile con il loro ideale di una società moralmente "sana"; in diretto contrasto con le innumerevoli case di piacere instaurate dalla RAA.

La RAA, Recreation and Amusement Association, fu un organo politico giapponese evolutosi dal precedente sistema delle comfort girls. L'obiettivo rimase quello di evitare stupri incontrollati da parte dei soldati nei confronti dei popoli sconfitti, come successe in Cina nel 1937 e successivamente in Giappone dopo l'occupazione americana. La sua inefficienza, legata alle diffusione di malattie e i casi di sturpo legati ai soldati americani, portò gli americani a terminare questo progetto causando l'aumento degli stessi stupri. Altre vittime dell'evento furono le 150.000 lavoratrici che persero il loro lavoro costringendole a vendere i loro servizi per strada in maniera illegale, soprattutto perchè il loro contratto permetteva loro di ottenere fino a 1.000 yen al mese, equivalenti a diversi mesi di salario per i lavoratori comuni, insieme a razioni alimentari garantite e alloggio in un periodo in cui la carestia urbana lasciava molti affamati a causa dell'agricoltura interrotta e dei bombardamenti.

Analizzando la censura, cinema e stampa furono limitate sia sugli argomenti politici che su quelli erotici, costringendo gli artisti e gli editori a trovare nuovi modi di condividere le proprie ideologie, influenzando direttamente la produzione cinematografica con i pinku eiga (film) e gli hentai. La sessualità, divenuta oscena e peccaminosa, si trasformò in qualcosa di sempre più feticizzato e nascosto, in modo da poter sfuggire alla censura. Con questa base si formarono gli Otaku, che risposero al cambiamento sociale e alla repressione americana con un nuovo immaginario misto tra tradizione e modernità estera, rappresentato nelle opere mediatiche dell'epoca.

Documento americano che comunicava agli editori cosa non poteva essere trattato

GENERAL HEADQUARTERS
UNITED STATES ARMY FORCES, PACIFIC
Assistant Chief of Staff, G-2
Civil Censorship Detachment

21 Sept 1945

To RYOBO

CODE FOR JAPANESE PRESS

In accordance with the Supreme Allied Commander's objective of establishing freedom of the press in Japan, a Press Code for Japan has been issued. This PRESS CODE, rather than being one of restrictions of the Press, is one which is designed to educate the press of the Japanese in the responsibilities and meaning of a free press. Emphasis is placed on the truth of news and the elimination of propaganda. This Press Code will cover, in addition, all publications printed in Japan.

This is the Press Code for Japan;

1. News must adhere strictly to the truth.

2. Nothing should be printed which might, directly or indirectly, disturb the public tranquility.

3. There shall be no false or destructive criticism of the Allied Powers.

4. There shall be no destructive criticism of the Allied Occupation and nothing which might invite mistrust or resentment of those troops.

5. There shall be no mention or discussion of Allied troops movements unless such movements have been officially released.

6. News stories must be factually written and completely devoid of editorial opinion.

7. News stories shall not be colored to conform with any propaganda line.

8. Minor details of a news story must not be over-emphasized to stress or develop any propaganda line.

9. No news story shall be distorted by the omission of pertinent facts or details.

10. In the make-up of the newspaper no news story shall be given undue prominence for the purpose of establishing or developing any propaganda line.

Capitolo 3

Gli Otaku

3.1 I Cambiamenti psicologici dovuti alla sconfitta

La figura dell'Otaku nasce negli anni del dopoguerra, figlia della sconfitta della guerra e dell'occupazione americana, accompagnati da una rapida ricostruzione economica e dal fallimento della stessa. Per poter analizzare la nascita e la figura dell'otaku bisogna prima parlare della società del dopoguerra, un popolo sconfitto sia in ambito sociale che militare.

L'occupazione americana iniziò nel 1945 e terminò nel 1952 grazie al Trattato di San Francisco. La sconfitta creò un trauma collettivo il quale permise agli invasori di portare la propria cultura.

La ricostruzione sociale, politica e lavorativa portata in atto dal generale americano Douglas MacArthur portarono ad una rottura con le tradizioni e ideologie nei giapponesi, in cui le certezze sociali come stato e famiglia furono distrutte. Lo stile estero americano si diffuse anche nell'immaginario del popolo, influenzando ogni singolo aspetto: dai beni di consumo al vestiario, ogni aspetto della cultura popolare americana divenne parte della vita dei giapponesi, trasformandone l'estetica e le ideologie. L'America divenne così simbolo non solo della sconfitta e della distruzione del popolo giapponese, ma anche della modernità e della sua rinascita. Questa mentalità nacque dallo sviluppo economico e industriale portato dagli americani stessi, dando vita ad un periodo di prosperità che videro lo sviluppo industriale e la produttività giapponese come risposta alla sconfitta, nuova identità del Giappone; il militarismo, base dell'orgoglio giapponese, venne sostituito dalla fiducia nel progresso e nel lavoro.

Il singolo diventa così valutato solamente in base alle sue capacità di contribuire allo sviluppo del sistema sociale trasformando così l'identità personale, adesso solo simbolo del ruolo lavorativo o scolastico. Questa nuova mentalità si converte in una costante pressione sociale, inizialmente vista positivamente poiché diventa simbolo effettivo di quella sicurezza persa; al contempo la persona è soggiogata da se stessa e dall'opinione altrui, interiorizzando paure che non potevano essere esteriorizzate.

3.2 Rinascita economica del dopoguerra

Con l'espressione "Giappone della crescita" si indica lo sviluppo economico del Giappone in un periodo che andò dagli anni 50' ai 60', caratterizzato dal miglioramento e l'evoluzione dei sistemi industriali, sociali e tecnologici. Il cambiamento fu frutto di un efficace sistema finanziario ed economico, legato alle grandi aziende e banche, e alla formazione di lavoratori, influenzando attivamente anche l'ideologia del popolo secondo cui lo sviluppo era il fondamento della vita politica e industriale. Nacque così uno standard socialmente condiviso secondo cui stabilità lavorativa e sicurezza economica erano la base non solo della società ma del singolo cittadino.

L'ideologia del progresso, e l'influenza capitalistica occidentale, divenne fondamentale per lo sviluppo del Giappone, in cui il consumo materialistico si fece sempre più presente. La modernità era legata all'innovazione tecnologica ed essendo tutelata e sostenuta dallo stato si condivise sempre più un ideale di collaborazione tra i vari enti che formavano la società. Ne fu risultato una nuova visione sociale, che portava con sé le speranze di un popolo sconfitto, trasformando il Giappone dall'essere un paese sconfitto ad una delle principali potenze economiche mondiali, permeando la popolazione con un senso di leggerezza ed evoluzione. Il periodo in cui nascono gli otaku non combacia solamente con l'occupazione americana ma viene accompagnata dall'evoluzione economica del popolo nipponico.

Il condiviso senso di leggerezza sparisce nel "decennio perduto", portando con sé nuovi avvenimenti negativi. Il periodo di crisi economica che caratterizzò il giappone fu dovuto allo scoppio della bolla finanziaria e immobiliare, poiché nei primi anni 80' l'espansione economica portò le banche ad offrire grandi somme di denaro e gli immobili ad aumentare di prezzo vertiginosamente; dieci anni dopo la bolla esplose per colpa dell'aumento dei tassi di interesse provocando un effetto domino sulle perdite bancarie e la svalutazione degli immobili. La crescita continua e la fiducia nel progresso economico, ideologie che si erano sviluppate nel dopoguerra ed avevano aiutato la popolazione, portarono ad un cambio nella società.

La sfiducia verso le istituzioni economiche aumentò accompagnata dalla precarietà condivisa della sicurezza lavorativa, sostituita da lavori instabili, diede vita ad una crisi dei modelli tradizionali basata sull'insicurezza sociale. L'incertezza condivisa dal popolo nipponico trasformò la visione ottimistica del futuro, condividendone la precarietà e trasformandosi in una visione di prudenza e paura. Con la crisi delle certezze economiche e lavorative il precedente sistema del lavoratore utile crolla per i singoli cittadini, non per le aziende,

Terremoto di Kobe, crollo dell'autostra Hashin, 1995

generando un contrasto. Il fallimento si trasforma in una paura costante e condivisa dal popolo, soprattutto tra le generazioni più giovani, costretto a creare una figura-maschera in un contesto lavorativo e sociale incerto e volubile. La pressione sociale ha così risposte differenti dai cittadini, dalla conformità alla creazione di propri mondi e sicuri,come gli otaku, disgregando la società.

Il senso di sconforto e disillusione peggiorarono per colpa di eventi importanti come il terremoto di Kobe, la prostituzione minorile o l'attacco terroristico del 1995.

3.3 Nuove paure e problematiche sociali

Il terremoto di Kobe, noto come Great Hanshin-Awaji Earthquake, colpì l'isola giapponese di Honshū nel 1995. La scossa, durata 20 secondi con una forza di magnitudo di 7.2, distrusse 200.000 edifici, tra cui parte dell'autostrada Hashin, mieté quasi 5.502 vittime e ne ferì 27.000. La distruzione portò a delle conseguenze psicologiche e sociali inevitabili, allontanando ancor più quell'idea di sviluppo antecedentemente analizzata. Traumi e difficoltà emotive colpirono le vittime del terremoto ma nacque un forte senso di solidarietà comunitaria grazie alla partecipazione attiva alle attività di ricostruzione e di aiuto. Anche lo stato, conscio del trauma dei cittadini, sviluppò delle reti di assistenza psicologica per le vittime.

Spazi comuni vennero creati con l'obiettivo di contrastare l'isolamento nato dal trauma proponendo alle vittime degli spazi comunitari in cui si potessero condividere i propri dolori ed esperienze, ricostruendo anche il senso di appartenenza ad un'identità collettiva. A rafforzare questa

ideologia furono gli stessi cittadini partecipando alla ricostruzione, a contrasto dei sentimenti di impotenza condivisi dalle vittime.
A peggiorare la situazione sociale legata ai traumi e alla distruzione dei riferimenti sociali si connette direttamente il fenomeno dell'enjo kosai, simbolo e parte della crisi sociale in atto. I pilastri della crescita giapponese, quali stato e famiglia, iniziarono a cedere per colpa dei cambiamenti sociali creando una fattura vera e propria con la tradizione e diffondendo un senso di paura e insicurezza, soprattutto nelle generazioni più giovani. Il futuro dei giovani abbraccia a pieno le ideologie consumistiche condivise all'epoca e da questo senso di mercificazione della società e delle relazioni umane che nasce il problema dell'enjio kosai.
L'enjio kosai, definito semplicemente come prostituzione minorile, era pratica sociale diffusa tra adolescenti e giovani donne basata su scambi economici con uomini adulti, in cambio di compagnia o prestazioni sessuali. Uno dei principali motivi della diffusione di questo evento fu l'evoluzione tecnologica, soprattutto relativamente ai dispositivi di comunicazione, che portarono alla nascita dei telephone clubs e di innumerevoli servizi di incontri telefonici, i quali davano la possibilità agli usufruitori di connettersi anonimamente con altre persone, altrettanto anonime. Le connessioni tra adulti e giovani ragazze iniziarono a diventare comu-

Volantini che mostrano la possibilità di incontrare studentesse

Telephone club, luoghi in cui i clienti parlano in modo anonimo con altri clienti

ni, alimentato inoltre dalla pubblicità: In questo periodo la commercializzazione dell'età giovanile raggiunse il suo picco divenendo simbolo dei prodotti di consumo, tra i quali vestiti e idol, trasformando la giovinezza in prodotto, sia da parte degli adulti che la compravano, sia da parte dei minori che la vendevano. Questa mercificazione dell'io era una risposta al fallimento dei modelli sociali e alla caduta delle aspettative nel futuro, di conseguenza questi scambi economici diventarono, per la gioventù, una certezza diretta, abbandonando quella paura esistenziale del futuro in una sicurezza materiale istantanea. Come gli otaku, anche l'enjo kosai è una risposta ad una società in crisi che ha influenzato l'immaginario comune e la società stessa.

Un altro evento analizzato è l'attentato alla metropolitana di Tokyo, avvenuto nel 1995. L'attentato fu realizzato dalla setta religiosa Aum Shinrikyō, la quale rilasciò del gas nervino sarin in cinque linee metropolitane, uccidendo 14 persone e intossicando 6200. Così come la setta stessa può esser considerata un risultato diretto della crisi, identitaria e sociale, che il popolo giapponese stava soffrendo in quegli anni, anche l'attentato colpì il popolo, influenzando quei sistemi di società e sicurezza che in quegli anni erano già fallimentari. Il motivo per cui la setta decise di colpire la metropolitana era perchè era la rappresentazione perfetta della modernità, danneggiando direttamente non solo la fiducia che i nipponici avevano nei confronti della

Attentato alla metropolitana di Tokyo, 1995

Neon Genesis Evangelion

tecnologia e dello sviluppo, ma attaccando anche quegli ideali illusori di una società razionale e controllabile. Uno degli aspetti più importanti fu il cambiamento della concezione della violenza perché divenne, agli occhi delle vittime, parte del proprio sistema e non più qualcosa di esterno ed occidentale; la paura e la violenza diventarono così parte del sistema e le città, baluardo del futuro, si trasformarono in luoghi pericolosi, mettendo a rischio la stessa quotidianità. L'attentato incise anche sullo stato, i cui sistemi di prevenzione vennero meno, contribuendo a quelle ideologie già diffuse. La società Giapponese, percepita come modello perfetto in ogni ambito, si trasforma in qualcosa di instabile ed incerto, così come lo sviluppo tecnologico, il lavoro e la società.

Stanza di Tsutomu Miyazaki all'arresto

Su queste basi si forma il nuovo cittadino giapponese.

3.4 La figura dell'Otaku

La parola Otaku in Giappone indica una persona appassionata di qualcosa ma la parola stessa nasce dalla parola お宅, otaku, che significa "presso la vostra casa"; questa presa di distanza va a sottolineare la distanza tra gli otaku e come i loro contatti non siano per niente intimi. La parola si iniziò a diffondere nei primi anni 70', ma assunse il significato che noi oggi diamo solo dagli anni 80'.

La figura dell'otaku veniva vista però negativamente per colpa di Tsutomu Miyazaki rinominato "il killer otaku", uccise 4 bambine, dai 4 ai 7 anni, dopo averle abusate e aver praticato il cannibalismo. L'opinione pubblica connesse la sua devianza alle collezioni di anime e manga, tra cui anche hentai, che possedeva condividendo l'idea per cui gli otaku erano persone perverse e isolate, incapaci di avere rapporti umani e sessualmente deviate. L'opinione pubblica continuò a vederli così per molti anni e al contrario gli otaku, in risposta ad una società avversa, iniziarono ad accettare la loro identità e ad esserne orgogliosi, specchio delle contraddizioni del giappone postbellico. Solo grazie ad opere di successo, come Neon Genesis Evangelion del 95' dello studio Gainax, l'ideologia secondo cui gli otaku venivano visti dalla società iniziò a cambiare. Il criti-

co Toshio Okada nel libro *Otakugaku nyumon* (introduzione all'otakulogia) ne diede una nuova definizione: "Gli otaku sono persone dotate di una visuale progredita e un nuovo tipo di individui", adatti alla complessità della nuova società.

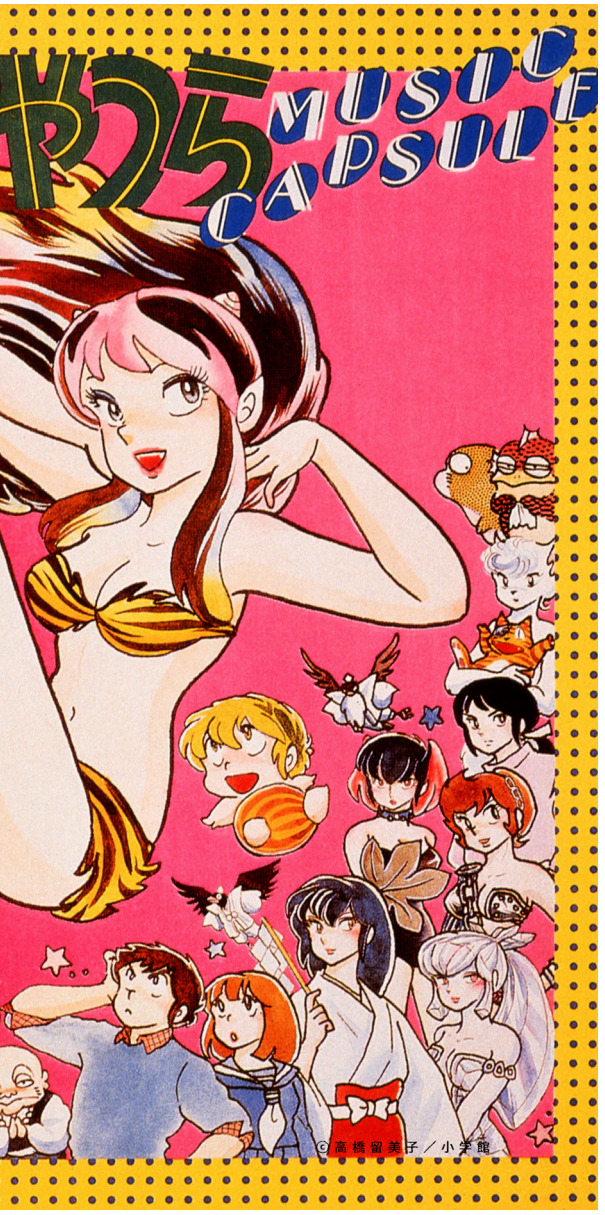
Per la cultura otaku l'illusione di leggerezza sovrasta il lungo periodo buio dal quale si sono sviluppati, ricreando un luogo psicologico in cui sopravvivere. L'otaku si pone in un periodo di frattura tra tradizione e modernità, costantemente richiamata non solo nelle tematiche ma soprattutto nelle figure dell'immaginario.

Uno dei migliori esempi è *Lamù* di Rumiko Takashi in cui fantascienza e mitologia convivono: Lamù è una ragazza aliena che si integra nel mondo giapponese, ricco di spiriti e demoni tradizionali, rivisitati sotto una nuova chiave di lettura moderna.

L'immaginario degli otaku prende ispirazione dal vecchio mondo dell'Ukiyo-e, ricco di figure tradizionali come monaci e yōkai, ma influenzate dall'evoluzione sociale del popolo nipponico e dalle necessità degli otaku, il cui obiettivo era quello di ricreare il Giappone ormai sparito con nuovi elementi.

L'incessante ricerca della tradizione giapponese nelle opere otaku nasce dalla perdita dello stesso e il trauma ha portato gli artisti dell'epoca ad esserne direttamente influenzati. Bisogna sottolineare come le opere derivassero dall'immaginario Usa,

Copertina di Lamù, che mostra i personaggi tradizionali e moderni



ricostruito dagli otaku. Un esempio diretto ne è l'animazione ispirata ai grandi nomi americani come Disney, la quale si trasformò in pochi anni e grazie al lavoro di importanti artisti al centro della cultura otaku, con un proprio stile artistico. La rivisitazione del materiale estero fu accompagnata da un forte senso di narcisismo, che diede al popolo nipponico la possibilità di separarsi dalla cultura americana dalla quale erano nati i nuovi usi e costumi e di diventare autonoma e ostile. Il senso di superiorità nipponico era il risultato della necessità degli otaku di ricostruire il Giappone e di elevarlo a potenza, recuparando l'immagine nazionalista ormai persa.

3.5 Il database di caratteristiche riutilizzabili

Per poter analizzare meglio la figura dell'otaku bisogna prendere in considerazione il testo scritto da Hiroki Azuma "*Otaku Japan's database animals*", scritto nel 2001. Il saggio si presenta non solo come uno studio basato sugli otaku ma su un discorso più generale del passaggio dalla modernità alla post-modernità, vista come un consumo e archivio di dati, classico della cultura otaku. La cultura otaku si è evoluta passando dalla caduta di quelle che definisce "grandi narrazioni" - stato, famiglia,cultura - al "database consumption", cioè la combinazione di elementi presi singolarmente da un archivio condiviso. La ricerca dei sin-

goli elementi diventa il motivo stesso per cui l'otaku sceglie un'opera, sovrastando l'importanza della storia. Per Azuma gli otaku sono soggetti che, consci del fallimento delle vecchie verità, creano un loro mondo formato da frammenti ed elementi che rimandano non alle storie originali, ma ad altri frammenti; simbolo di una società dominata dall'accumulo di dati e di informazioni.
Gli otaku non cercano più un senso complessivo o una narrazione che spieghi il mondo, ciò che li attrae è l'insieme di elementi modulari come tratti psicologici e caratteristiche visive che possono essere isolati e riutilizzati nelle proprie opere. La capacità di distinguere tra realtà e finzione permette agli otaku di godere appieno dei prodotti consumati e allo stesso tempo di esserne investiti emotivamente.
Il database a cui attinge la cultura otaku si basa su due concetti principali: l'iper-piattezza e la personalità multipla. L'estetica 2D, classica di manga, anime ed illustrazioni, rende chiaro il concetto di iper-piattezza non solo visivamente ma è il fondamento della nuova visione del mondo. Non c'è nessun significato nascosto o profondo, gli elementi vengono dimostrati per quello che sono. Secondo Azuma la nascita di questa estetica non è solo parte del mondo otaku ma si è sviluppata socialmente con l'avanzare della tecnologia e il cambiamento della tradizione visiva dove la profondità narrativa svanisce per far spazio ad elementi visivi in contatto diretto con chi ne usufruisce, come il character design o il tratto grafico.
Il secondo concetto, quello della personalità multipla, è una diretta evoluzione della concezione sociale della persona, una personalità coerente e stabile. Con l'avanzare degli anni e l'accadimento di eventi storici traumatici questa figura si è frammentata e i vari individui, come diceva anche Pirandello, sono costretti ad assumere maschere differenti a seconda dei vari contesti. Queste maschere che si formano nascono dalla combinazione di elementi dell'archivio culturale e la cultura otaku vive apertamente questa condizione: la possibilità di creare nuove storie e personaggi, senza che ci sia un pilastro centrale al quale devono essere obbligatoriamente connessi, permette la frammentazione e la rielaborazione dell'identità.
In questo contesto, l'iper-piattezza e la personalità multipla sono due facce della stessa trasformazione: da un lato, la perdita di profondità simbolica nelle opere, dall'altro, la perdita di un centro stabile nel soggetto. Il mondo e l'individuo condividono la stessa struttura, priva di gerarchie, e l'otaku non cerca più autenticità ma sperimenta configurazioni differenti proprio come consuma configurazioni differenti di personaggi. L'investimento affettivo verso un personaggio bidimensionale non è meno intenso o autentico perché privo di

corporeità. La realtà non viene negata ma perde la concezione per cui è l'unica verità. L'otaku non sostituisce il mondo reale con uno immaginario, al contrario vive in un ambiente in cui il reale e il virtuale coesistono sullo stesso piano strutturale, entrambi accessibili come archivi di informazioni. Uno degli aspetti più importanti della figura dell'otaku è il collezionismo, che non è relativo solo ad oggettistica reale quali manga e figure, ma include anche il concetto di archiviazione legato a vari aspetti, analizzato precedentemente.

Questa ossessione collezionista è erede della produzione di statue buddiste, secondo Takashi Murakami, e del successivo capitalismo. Per gli otaku gli oggetti di collezionismo, seppur immaginari, danno un supporto morale e di compagnia ma l'obiettivo principale è quello di ampliare e completare l'archivio di elementi.

Le *figure*, nelle loro molteplici versioni, possono essere un esempio: l'importanza del personaggio raffigurato è secondaria, l'essenza della figurina si trova nei suoi vestiti, nella posa in cui è posizionata, nelle diverse versioni dello stesso personaggio, in tutti quegli elementi che la compongono. Di conseguenza la soddisfazione nasce dalla falsa percezione di dominare "una struttura" possedendo tutte le differenti versioni di uno stesso personaggio. Il possedimento di un oggetto da collezione è specchio diretto della trasformazio-

Figure di Super Sonico, mascotte della Nitroplus

Un'altra versione di Super Sonico

ne del desiderio nato in questa società e assume valore non per la sua unicità, poiché prodotto in massa, ma poiché esiste nel proprio sistema possessivo e di conseguenza connesso alla dimensione affettiva; collezionare non è solo possedere, ma stabilire un contatto sentimentale diretto con l'elemento posseduto.
Azuma analizza la concezione dell'utilizzo del database di dati con personaggi come quelli di *Di Gi Charat*, dove i personaggi, che nascevano come mascotte, presentano i classici dettagli anime senza una connessione reale tra essi come se fossero scelti da un catalogo, rivelando l'auto-consapevolezza della creazione di storie solo come pretesto per il collezionismo di elementi moe.
Un altro esempio è Rei Ayanami da *Neon Genesis Evangelion*, la quale non venne apprezzata solo per la sua storia profonda ma per i suoi elementi caratterizzanti, quali gli occhi rossi, i capelli blu o la sua fragilità emotiva, che vennero assorbiti direttamente nel database pronti ad essere riutilizzati. Anche il genere dello slice of life propone elementi moe superficiali su trame altrettanto blande, come *Lucky Star,* dando all'otaku la possibilità di assorbire quanti più elementi senza dar conto alle inesistenti gerarchie narrative.
L'esempio perfetto della concezione del database è Hatsune Miku, una vocaloid priva di una vera narrazione che spieghi chi sia, ma il suo successo nasce dai tratti modulari inter-

Di Gi Charat *Rei Ayanami*

Figure di Rei, da una sirena ad una revisitazione natalizia

cambiabili visivi e sonori, quali codini lunghi con doppia coda, gonna futuristica a balze, design anime standardizzato e voce vocoder sintetica. Grazie ai programmi i fan possono creare le loro canzoni e utilizzare i vari elementi dell'archivio su di lei oppure vederla diversamente grazie alle innumerevoli figure tutte differenti: Hatsune Miku è vettore di elementi selezionabili e modificabili a proprio piacimento. In conclusione, l'otaku incarna la condizione postmoderna teorizzata da Azuma: un soggetto animalizzato che prospera nell'ambiente frammentario dei database, svincolato da autenticità e grandi narrazioni.
Questo consumo elementare di tratti apre direttamente all'analisi degli elementi moe e della nascita dell'hentai, nodi della subcultura otaku.

Software Hatsune Miku V2, 2007

Art by 上倉エク © Crypton Future Media, INC. www.piap

Art by 西名 © Crypton Future Media, INC. www.piap

Altre versioni, e figure, di Hatsune Miku

3.6 Il concetto moe

Con il termine “moe” si intende un pilastro estetico su cui si basa la cultura otaku, generato anch’esso come causa del periodo post bellico. La parola moe descrive un’attrazione o l’amore nei confronti dei personaggi femminili i quali presentano un design ipersemplificato e infantile. Questi personaggi evocano, grazie alle loro proporzioni esagerate, sensi di possesso e vulnerabilità, lontani dalla sessualità esplicità ma allo stesso tempo ricchi di potenziale erotico. La parola stessa, coniata dalle riviste otaku come Comic Lo, nasce dalla parola “moeru” (bruciare) e “moe zukuri” (immagine di ragazza), andando ad indicare “il divampare” di un’attrazione affettuosa e non fisica verso un personaggio carino. Il concetto di moe non è però nato direttamente nel dopoguerra, ma un’evoluzione di ideologie antiche trasformatesi in una nuova chiave, secondo però gli stessi concetti di sacralità e vulnerabilità.

Si possono infatti paragonare Ame-no-Uzume e Rei Ayanami. La divinità salva il mondo danzando nuda, come visto nel primo capitolo, ma la sua vulnerabilità viene vista come sacra e ricca di forza vitale, ridimensionando la componente erotica; allo stesso modo la fragilità di Rei viene irradiata dai suoi grandi occhi e dalle sue esitazioni emotive, trasformando la sua esposizione sacra in un’attrazione innocente ma irresistibile all’occhio dell’osservatore. Tra le sue disparate eccezioni, il moe gender-fluid si ispira direttamente al periodo Heian, dando vita a personaggi che vanno oltre i rigidi binarismi di genere, attraverso caratteri estetici androgini e relazioni tra persone dello stesso sesso.

Nascono in questo contesto figure come le Trap, ragazzi che sembrano donne, le Futanari, personaggi femminili con organi riproduttivi maschili, personaggi che cambiano genere magicamente o androgini, che si presentano in maniera neutrale senza mai esporsi. Altri personaggi presentano caratteri infantili, come voci acute e fragilità emotiva, con un erotismo diverso ma non colpevolizzato, popolari non solo negli hentai ma nelle relazioni yuri, relazioni tra donne, o yaoi, relazioni tra uomini. Questo senso di “cute vulnerability” connesso alla libertà gender-fluid evolve dal corteggiamento e multi-partner dell’aristocrazia Heian, dove i confini sessuali flessibili - matrimoni uxorilocali, donne con amanti pre-matrimonio, relazioni tra persone dello stesso sesso, sesso coreografeato, donne cacciatrici di uomini, poligamia, autonomia femminile - favorivano legami rituali senza peccato.

L’ ambivalenza tra innocenza apparente e sessualizzazione esplicita simbolizza come il desiderio non si concentra esclusivamente sull’atto sessuale, ma sull’intero percorso emotivo che conduce ad esso. Il corpo moe è simultaneamente oggetto di protezione e di erotizza-

Trap, Astolfo da Fate/stay night

Futanari, Sylvia da Konosuba

Cambio di sesso, Ranma da Ranma 1/2

Androgino, Envy da Full Metal Alchemist

zione, riflettendo trasformazioni più ampie nelle dinamiche affettive della società contemporanea.
All'interno di questa ambivalenza tra protezione e potenziale erotico si colloca il lolicon (Lolita complex), nato negli anni '70 dai manga *shōjo* del *Year 24 Group* e affermato da Hideo Azuma con *Cybele* (1979), primo dojinshi erotico alla Comiket, e la sua controparte maschile dello shotacon (Shōtarō complex). Entrambe sono forme estrema di sessualizzazione dell'infanzia e dell'adolescenza che non può essere interpretato esclusivamente come devianza individuale, ma come prodotto culturale di una società in cui il corpo giovanile viene trasformato in oggetto estetico, narrativo e consequenzialmente consumabile.
Entrambi non nascono in opposizione alla cultura dominante otaku, ma come parte di esso, come estremizzazione della logica moe poiché l'ipersemplificazione infantile diventa non solo espressione del "cute vulnerability" ma rappresentazione esplicita del dominio e possesso.
Questa bivalenza viene analizzato da Umberto Pagano e Giovanna Procopio in "*La sessualità giapponese Uno sguardo sociologico*" nel cui viene analizzato come la differenza tra rappresentazione della pedo-pornografia e fantasie sessuali non viene vissuta "*in maniera chiara: probabilmente soddisfano la loro attrazione per le ragazzine, "accontentandosi" di questi disegni, per poi*

Cybelle, Hideo Azuma, 1979

non metterla in pratica nella realtà".
L'erotizzazione dell'infanzia non è un espressione isolata, ma una manifestazione estrema della trasformazione del corpo in prodotto simbolico, dove il design moe si carica di contenuti pornografici senza intermediari emotivi.
L'evoluzione e le declinazioni più estreme dimostrano come l'immaginario erotico giapponese contemporaneo non si limiti a rappresentare il desiderio ma ad organizzarlo tramite codici visivi e simbolici.

3.7 Nascita degli hentai

Per comprendere pienamente l'immaginario otaku è necessario analizzare il momento in cui l'erotismo illustrato ha iniziato a configurarsi come industria autonoma.
L'hentai è un'evoluzione delle forme più antiche d'arte e si sviluppa progressivamente con la censura e l'evoluzione dei manga e dell'animazione. Il termine hentai oggi viene utilizzato in Occidente per indicare la pornografia animata giapponese, al contrario in giapponese 変態 indica una "deviazione", una "metamorfosi" o una condizione di alterazione rispetto alla norma; la parola non nasce per designare un genere artistico o un prodotto mediale ma un atteggiamento.
L'utilizzo delle parola hentai che identifica un'intera produzione culturale è il risultato di una rielaborazione occidentale, che ha progressivamente cristallizzato "hentai" come categoria della pornografia animata nipponica. In Giappone invece le opere che contengono materiale esplicito vengono più correttamente definite *ero manga*, *ero anime* o *seijin manga*, cioè manga destinati a un pubblico adulto. Questa distinzione terminologica è importantissima poiché rivela una chiara differenza percettiva tra l'occidente, il quale vede l'hentai come espressione di una sessualità eccentrica o deviata, e il contesto giapponese, nel quale si colloca all'interno di una lunga tradizione iconografica in cui erotismo e rappresentazione visiva sono sempre integrati unitamente.
Gli hentai sono un'evoluzione degli shunga del periodo Edo, non solo nell'evoluzione stilistica ma anche relativamente all'immaginario, formato non solo da umani ma anche mostri, divinità ed animali. L'iperbolizzazione anatomica, la teatralizzazione del piacere, l'intreccio tra ironia e sensualità sono elementi strutturali dell'erotismo giapponese pre-moderno e non invenzioni moderne. Negli hentai il supporto tecnico effettivo cambia, ma l'immaginario e i simbolismi continuano ad esistere, permettendo un ampliamento dell'immaginario e una rapida e molteplice diffusione delle opere moderne, grazie ai manga fisici e le varie forme d'arte digitale. Prima di continuare ad analizzare gli hentai, bisogna approfondire brevemente la nascita e l'evoluzione dei manga e dell'animazione giapponese.

Il manga moderno si sviluppa tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, in un contesto di intensa modernizzazione e apertura all'Occidente durante il periodo Meiji. Le prime forme di fumetto giapponese si ispirano tanto alla tradizione grafica autoctona, come le stampe ukiyo-e e le narrazioni illustrate, e alle vignette satiriche europee introdotte attraverso la stampa straniera. Nel Novecento il manga acquisisce una struttura sempre più complessa, allontanandosi dalla semplice illustrazione episodica per diventare racconto seriale.
Un momento decisivo si colloca nel secondo dopoguerra, quando l'industria editoriale subisce non solo una rapida espansione ma si consolida un nuovo linguaggio visivo caratterizzato da inquadrature dinamiche, montaggio ispirato al cinema e forte espressività dei personaggi.
Figura centrale di questa trasformazione è Osamu Tezuka, noto come il "dio del manga", che modifica e ricostruisce i modelli occidentali e li integra con l'emotività narrativa giapponese, definendo l'estetica degli "occhi grandi" e una grammatica narrativa e stilistica capace di trasmettere emozioni intense attraverso la stilizzazione. Parallelamente, l'animazione giapponese, già sperimentata negli anni Trenta e Quaranta soprattutto con finalità propagandistiche, si evolve negli anni Sessanta, trasformandosi in prodotto seriale televisivo. La nascita delle grandi case di produzione e la diffusione della televisione permettono agli anime di raggiungere un vasto pubblico; questa diffusione permise la consolidazione di un immaginario condiviso fatto di codici standard ricorrenti, archetipi narrativi e universi fantastici stratificati.
Manga e anime diventano, oltre ad essere forme di intrattenimento, dispositivi culturali capaci di modellare sensibilità estetiche, identità generazionali e modalità di fruizione che costituiranno la base per le successive declinazioni del mercato e della cultura otaku stessa.

3.8 Mostri e censura

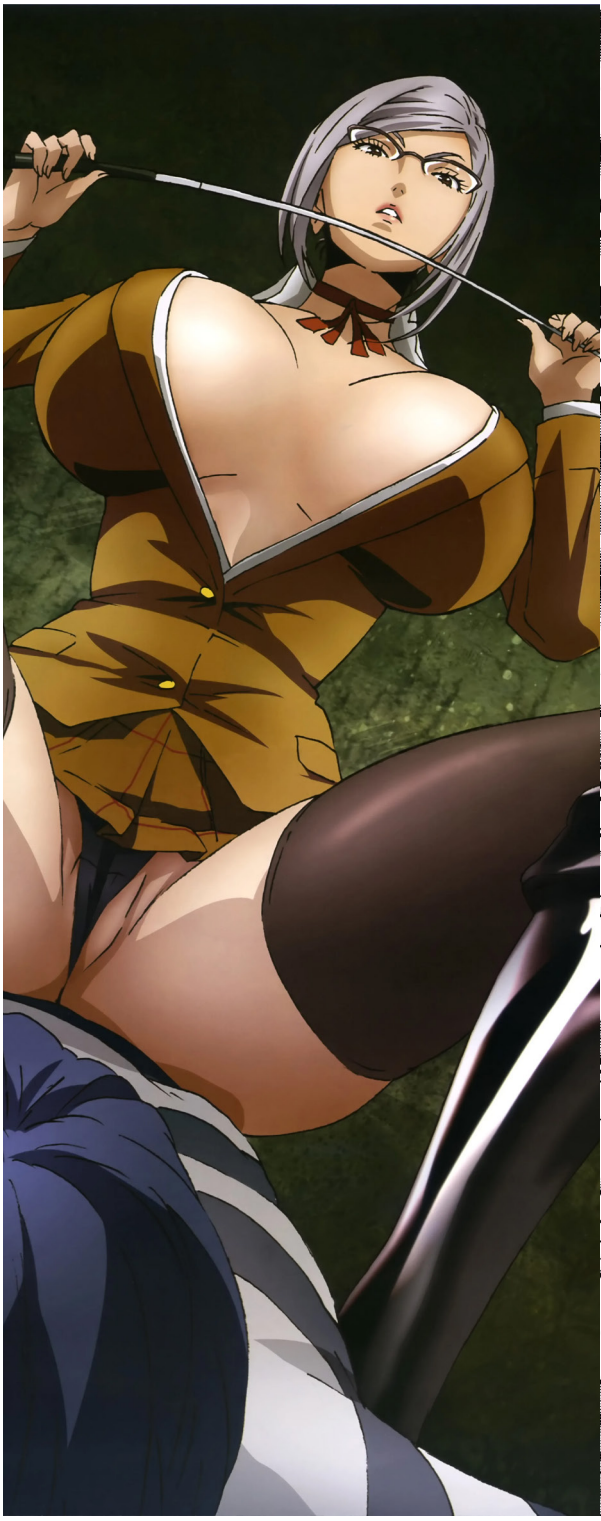
Un elemento importante è l'Articolo 175 che vieta la distribuzione di materiale osceno senza definire in modo preciso cosa debba intendersi per "oscenità", influenzando la rappresentazione del corpo umano negli shunga e che continua ad influenzare gli artisti nel trovare delle soluzioni alternative.
Tra queste si sono diffuse la pixelatura, le barre nere, l'occultamento grafico e la deformazione anatomica i quali si sono trasformati da semplici interventi tecnici a divenire parte del linguaggio integrante degli hentai; queste forme di autocensura attraggono l'attenzione del lettore, concentrandosi sul mistero che la censura porta con sé. La censura non ha infatti ridotto la produzione di materiale pornografico, al contrario la necessità di aggirare la censura stessa stimola la creatività degli ar-

tisti, favorendo l'emergere di altre forme "simboliche", fantastiche, mostruose, il cui obiettivo è quello di aggirare il divieto legale.
In questo contesto si giustifica l'esistenza di elementi tentacolari e mostruosi, lontani dalla sfera del corpo umano, poiché la rappresentazione delle creature non-umane permette allo stesso tempo di rappresentare la penetrazione, in tutte le sue forme, senza violare il divieto di rappresentazione dei genitali maschili. Il mostro diventa così non solo una soluzione estetica, ma mediatore di emozioni e sentimenti tra desiderio erotico e legge.
Bisogna infatti sottolineare come questa rappresentazione negli hentai sia solo un evoluzione dei rapporti sessuali con mostri raffigurati negli shunga, divenuti difatti parte dell'immaginario. In questa prospettiva le rappresentazioni "assurde" e inconcepibili non sono associabili alla realtà, connettendosi anche alla rappresentazione dei caratteri sessuali di dimensione innaturale, i quali sottraggono dall'opera il realismo. Anche l'ero-guro aggira le varie censure grazie all'utilizzo di altre tematiche come la bestialità, il sadomasochismo, gli incesti o la necrofilia.
Uno dei metodi più utilizzati è quello dei tentacoli, il cui successo va attribuito a Toshio Maeda, definito come creatore del genere. Il tentacle sex ruota su tre principi di base: possesso, trasformazione, mutazione. Il possesso viene presentato da un corpo mostruoso che forza il rapporto sessuale, argomento ricorrente non solo in questo genere ma anche in alcuni videogiochi tra cui Rapelay.

Grace Blackberry, Masamune Shirow

Demon Beast Invasion, Toshio Maeda

La trasformazione è connessa alla vittima, la quale si trasforma essa stessa in mostro e carnefice; le trasformazioni del corpo e la ricerca di nuove forme "*sono connesse ad un insieme di fobie e feticismi [...] connettendosi al periodo post atomico, insieme a tutte le devastanti conseguenze che ne sono derivate*".
Un altro modo per sfuggire alla censura sono le Bakunyuu, parola formata da baku (esplosione) e nyuu (seni), andando ad indicare dei personaggi con seni innaturalmente grandi. Si parla infatti di come questi personaggi vivano seconda una "Logica da sogno", poiché le leggi logiche e fisiche non possono essere applicate al personaggio in sé. Un'altro esempio sono le futanari, la cui parola nasce dalla combinazione di futa (due) e nari (forma/figura), e sono creature ermafrodite dall'aspetto femminile che possiedono sia i genitali maschili che femminili; queste sono solo alcune delle varie figure nate all'interno dell'immaginario otaku.
All'interno della cultura otaku emersero le dōjinshi, autoproduzioni spesso a contenuto erotico che sfuggivano ai circuiti ufficiali e di conseguenza possedevano una maggiore libertà, permettendo all'erotismo illustrato di divenire uno spazio di sperimentazione identitaria e narrativa. Grazie a queste libertà l'immaginazione è libera di essere rappresentata negli hentai, nei quali le proprie fantasie possono essere portate agli



Maeiko Shiraki da Prison School

Change! sabu scritto da Osami Tezuka

estremi. Bisogna sottolineare come la sfera immaginifica giapponese non abbia impatto sulla realtà sociale. Le varie categorie analizzate possono infatti far pensare come nella vita di tutti i giorni atteggiamenti simili e devianti, come gli stupri, siano all'ordine del giorno ma al contrario non è così. In Giappone il tasso è di 2.2 su 100.000 abitanti (2023 - Wikipedia), mentre in altri paesi come gli USA raggiungono i 41.4 su 100.000 abitanti (2023 - Wikipedia).

Negli anni Novanta l'evoluzione dell'erotismo animato trova una nuova espressione nelle visual novel, opere ibride che combinano testo narrativo, illustrazione e interattività, rappresentando come il desiderio non sia più soltanto rappresentato, ma vissuto: l'atto sessuale non è un evento isolato, ma il culmine di un percorso relazionale costruito attraverso dialoghi e decisioni. In questo senso, la visual novel rappresenta la digitalizzazione dello shunga, trasformando l'immagine erotica in esperienza interattiva.

3.9 I Tag e l'immaginario

La produzione e il consumo degli hentai si è evoluto con l'evoluzione dei media digitali e dell'internet, portando l'immaginario pornografico giapponese ad essere organizzato secondo un sistema modulare basato su differenti categorie identificate come tag. I tag sono delle etichette tematiche utilizzate per classificare

Collage di immagini tratte dall'hentai Metamorphosis (177013), Shindo L., 2013

i contenuti erotici, permettendo agli utenti di individuare rapidamente specifici elementi.
Questo sistema non è nato esclusivamente all'interno della pornografia ma deriva dalle logiche di catalogazione dei contenuti digitali e dei database online. Nel contesto degli hentai esso assume una funzione significativa poiché riflette la modalità di consumo del l'immaginario erotico. A differenza della pornografia occidentale, organizzata attorno a generi ampi, l'hentai tende a sviluppare una micro-segmentazione tematica: I tag possono riferirsi a caratteristiche fisiche dei personaggi, a particolari dinamiche relazionali, a specifici contesti narrativi o alla presenza di elementi fantastici e mostruosi. Questa classificazione estremamente dettagliata permette la creazione di un archivio di fantasie erotiche, selezionate e combinate secondo le proprie preferenze, connettendosi direttamente con la cultura otaku.
Gli hentai si inseriscono perfettamente in questa logica poiché vengono costruiti attraverso la combinazione di elementi riconoscibili e facilmente classificabili. Tra i tag più diffusi si trovano categorie relative agli archetipi dei personaggi, come specifiche personalità o tipologie, mentre altri fanno riferimento alle possibili e differenti caratteristiche dei rapporti sessuali presentati.
Non mancano anche i riferimenti ai luoghi in cui gli hentai vengono ambientati, sia reali che fantastici, e la possibile presenza di figure non umane e mostruose, come analizzato precedentemente. Questi elementi vengono accompagnati da numerosi fetish visivi e situazionali, che possono riguardare oggetti, abbigliamento o specifiche dinamiche tra i personaggi, rendendo immediatamente identificabili i ruoli dei personaggi stessi all'interno della scena.
La logica dei tag dimostra come l'hentai contemporaneo continui a funzionare secondo un sistema di elementi modulari dal quale gli artisti prendono ispirazione. L'immaginario degli hentai diventa così una banca di dati relativi alle fantasie erotiche i cui elementi sono organizzati secondo categorie riconoscibili e riutilizzabili; questa trasformazione segna un cambiamento nel consumo delle opere digitali, in cui si pone al centro della ricerca una ricerca personalizzata e catalogata secondo i propri gusti.

Capitolo 4

Le Visual Novel

4.1 Cosa sono le Visual Novel

Le visual novel [1]sono una tipologia di videogiochi nata in Giappone tra gli anni 80 e 90 e si sono successivamente diffuse nel resto del mondo dai primi anni 2000. Le VN sono delle avventure testuali accompagnate principalmente da illustrazioni, statiche o semi-statiche, e da suoni e canzoni, che raffigurano quello che sta succedendo durante la storia e presentate ideologicamente "in prima persona", in modo da poter permettere una facile impersonificazione da parte del giocatore.

La storia avanza cliccando sullo schermo e viene vissuta leggendo i testi e, a seconda del titolo, si possono presentare meccaniche differenti; tra le più utilizzate c'è la possibilità di fare delle scelte che modificano lo svolgimento della storia e possono portare a finali differenti. La struttura narrativa infatti segue un diagramma ad albero o con trame parallele e scenari ramificati, in cui ogni scenario corrisponde a un diverso interesse amoroso del personaggio giocante o altre tematiche, a seconda del gioco. Altre meccaniche utilizzate possono essere la risoluzione di puzzle oppure convivono con altri generi videoludici come third-person shooter o gdr, portando a innumerevoli ramificazioni del genere. Il linguaggio e lo stile delle VN si ispira direttamente ai manga ed anime e sono intese come una forma videoludica principalmente emotiva da giocare in single player, non competitiva da giocare contro altre persone. Tra le più famose e di origine giapponese ci sono *Clannad*, *Fate/stay Night* e *Steins;Gate*; divenute famose non solo per la loro narrativa immersiva ma per le tematiche affrontate e sviluppi inaspettati.

Le VN sono un'evoluzione diretta delle prime avventure testuali create, come *The Portopia Serial Murder Case* del 1983, e influenzate dalle evoluzioni del genere, come l'introduzione dei dating simulator, sono cambiate drasticamente; l'interesse dei creatori permise alla rappresentazione visiva di ricevere un impegno simile a quello utilizzato per scrivere i testi, realizzando personaggi e sfondi di alto livello, alimentando il database di dati della cultura otaku.

Un elemento fondamentale da analizzare in merito alla nascita e la diffusione delle visual novel è il contesto tecnologico; tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, periodo in cui la diffusione dei per-

1 Anche dette VN

sonal computer giapponesi come NEC PC-88 e PC-98 rese possibile la combinazione di testo, immagini e musica all'interno di un unico supporto digitale domestico. In questo ambiente digitale e tecnologico nacquero le prime opere che possono essere considerate antenate dirette delle visual novel moderne, come *Dōkyūsei*, le quali introdussero una struttura centrata sulla relazioni sentimentali con i personaggi e sulla gestione del tempo, creando gli standard su cui si basa il genere.

È in questo passaggio che la componente narrativa inizia a prevalere, trasformando l'obiettivo del videogioco. La struttura ramificata delle visual novel rispecchia a pieno lo spazio sicuro ricercato dagli otaku poiché, grazie alle scelte, si propone come un vero e proprio dispositivo di costruzione del desiderio.

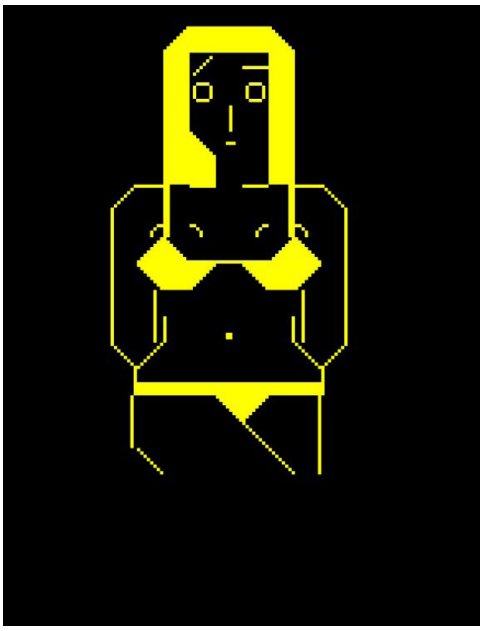
Ogni percorso narrativo corrisponde a un diverso personaggio o esito relazionale e di conseguenza frammenta l'esperienza affettiva in possibilità parallele, il giocatore non vive una singola storia, ma esplora varianti dello stesso scenario, vivendo vari finali alternativi. L'interattività offre non solo libertà di scelta, ma rende il desiderio programmabile, ripetibile e reversibile perché una scelta sbagliata può essere modificata ricaricando il salvataggio. In questa ottica il fallimento della route[2] amorosa non è mai definitivo, la relazione può essere sempre modificata grazie al controllo che ha il giocatore.

Questo meccanismo è stato realizzato basandosi sulla logica della cultura otaku, la quale mette in primo piano il consumo di modelli ed elementi riconoscibili e riutilizzabili. Le visual novel funzionano come archivi narrativi in cui il personaggio non è soltanto individuo, ma rappresenta una categoria: la compagna d'infanzia, la ragazza fredda e distante, la figura misteriosa, la personalità energica e molte altre; dando la possibilità al giocatore di selezionare non semplicemente una trama, ma un tipo di relazione e caratteristiche. Così facendo le visual novel offrono al giocatore un database di possibilità affettive da esplorare, contribuendo alla collezione di modelli estetici e comportamentali .

Un ulteriore aspetto rilevante è come molte visual novel di successo, come *Clannad*, *Fate/stay night* e *Steins;-Gate*, hanno generato adattamenti anime, manga, light novel e un vasto mercato di merchandising.

Ciò dimostra che la visual novel non è un genere marginale, ma uno dei centri produttivi dell'industria culturale giapponese contemporanea. Il personaggio nato in un ambiente interattivo può migrare verso altri media, mantenendo intatta la propria riconoscibilità e alimentando le narrazioni.

2 Percorso



Yakyuken, 1979

4.2 Nascita dei videogiochi pornografici

Parallelamente alla nascita delle visual novel si posizionano gli eroge, forma contratta di erotic game (エロチックゲーム, erochikku gēmu), con il quale si vanno ad intendere i videogiochi che comprendono delle scene erotiche, dividendosi successivamente in altre sottocategorie come il nukige, in cui tutto ciò che viene mostrato è secondario al contenuto erotico, punto focale del gioco. La nascita degli eroge si connette direttamente alla lunga tradizione erotica nipponica, di cui fanno parte gli shunga, rendendo il popolo giapponese più predisposto ad accettare questi prodotti videoludici; al contrario del popolo americano la cui reazione fu contraria[3].

Il progenitore diretto degli eroge è *Yakyuken*, pubblicizzato nel 1979, in cui grazie ad un semplice gioco di sasso-carta-forbici veniva mostrata un'illustrazione di una donna che si spogliava, dimostrando che gli elementi erotici potevano essere trasformati in prodotti commerciali.

Le illustrazioni iniziarono a far parte dei videogiochi solo con la successiva generazione di computer, permettendo di realizzare giochi complessi e sessualmente espliciti: un esempio è *Night Life* di Koei del 1982, che si presenta come un simulatore per migliorare la vita di coppia mostrando i rapporti sessuali. Night Life fa parte di una collezione di quattro titoli realizzata dalla Koei chiamata "*Strawberry Porno*", insieme a giochi come *Danchizuma no Yuuwaku*, in cui il giocatore è un venditore porta a porta e deve sedurre le donne nel palazzo, o *Orandazuma wa Denkiunagi no Yume wo Miruka?*, che racconta la storia di un investigatore nel distretto a luci rosse di Tokyo il quale deve ritrovare una sex doll che ha preso vita.

Già in questi giochi gli elementi erotici iniziano ad essere accompagnati da meccaniche più complesse, come l'esplorazione della mappa e il risolvimento di puzzle. L'avvicinamento a quello che oggi sono le VN è stato dato da *TOKYO Nampa* Street del 1985 in cui il protagonista

3 I giochi della Mystique vennero accolti negativamente, con proteste e azioni legali

deve rimorchiare le varie donne, scegliendo non solo il luogo ma anche di cosa conversare, provando a sedurle. Successivamente, a seconda delle scelte fatte dal giocatore, se c'è un esito positivo la donna può essere invitata in un hotel, premiando il giocatore con una scena di sesso; in caso contrario, il giocatore perde e deve ricominciare.

Questi appuntamenti simulati con dialoghi ramificati e la possibilità di "conquistare" personaggi con conversazioni e scelte, in cui le scene erotiche sono il punto di arrivo di un percorso interattivo, hanno messo le basi delle meccaniche che poi sono diventate centrali nelle visual novel romantiche e nei dating simulator, come la gestione del tempo, le relazioni con i personaggi e le storie con finali multipli.

Con l'evoluzione della tecnologia gli eroge iniziarono ad essere affiancati ad altri tipi di videogiochi, come con le VN, come *Dragon Knight* della ELF, in cui le illustrazioni erotiche erano mescolate ad elementi di gameplay come dungeon crawler[4] e GDR[5]. Uno degli aspetti più importanti degli eroge fu il bassissimo costo di produzione, permettendo agli otaku di applicare i vari elementi del database a loro piacimento. I computer domestici, in confronto alle console, non necessitano di licenze per sviluppare i giochi ma grazie alle illustrazioni, testi e musica si aveva la possibilità di creare un nuovo videogioco; infatti questo livello di accessibilità permise ai piccoli team e agli sviluppatori indipendenti di pubblicare centinaia di titoli ogni anno. Nel giro di pochi decenni, l'industria dell'eroge in Giappone divenne enorme: si stima che centinaia di titoli siano stati prodotti ogni anno, con milioni di copie vendute e migliaia di persone coinvolte nella loro creazione.

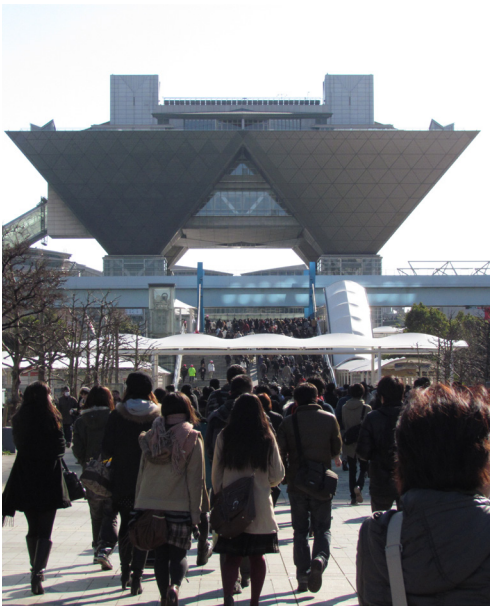
4.3 Aziende e sviluppatori indipendenti

Uno degli aspetti centrali della storia degli eroge e delle visual novel giapponesi è rappresentato dal ruolo degli sviluppatori indipendenti. A differenza delle grandi aziende questi piccoli team, composti da poche persone o da un singolo autore, hanno operato ai margini dell'industria ufficiale, contribuendo alla sperimentazione narrativa, estetica e tematica del genere. Le produzioni videoludiche di questo tipo prendono il nome di dōjin, indicando solamente i prodotti realizzati autonomamente e distribuiti nei grandi eventi come il Comiket, uno dei più grandi eventi del Giappone a tema anime e manga. Il primo Comiket fu nel 1975 e divenne sin da subito un punto di riferimento per gli otaku e gli artisti perché consentiva ai piccoli team e ai singoli autori di vendere direttamente le proprie opere, senza passare per le grande case editrici o publisher, in modo da mantenere la loro libertà

4 Giochi basati sull'esplorazione di dungeon

5 Giochi di ruolo

Copertina di Tokyo Nampa Street



Comiket, Tokyo Big Sight

Interfaccia di Tokyo Nampa Street in un momento di dialogo con un personaggio

creativa ed esplorando liberamente nuovi generi, fetish, stili artistici e strutture narrative moderne. Molti artisti e sviluppatori si sono formati in questo ambiente indipendente come Type-Moon, sviluppatrice di *Fate/stay Night*, o 07th Expansion, famosa per *Higurashi When They Cry*.

L'indipendenza che l'ambiente del Comiket offriva rispecchia i canoni logici della cultura otaku secondo la quale la comunità partecipa attivamente ad ampliare il database e poiché gli stessi sviluppatori erano a loro volta otaku e consumatori sapevano quali elementi e gusti toccavano direttamente le necessità condivise dagli altri otaku, dando la possibilità di creare opere videoludiche variegate non solo relativamente ai contenuti con tematiche mature, disturbanti o socialmente controverse, ma anche sperimentando tra i vari generi videoludici.

Attraverso il circuito dōjin e la produzione a basso budget, gli sviluppatori hanno contribuito a definire linguaggi, strutture e immaginari che hanno poi influenzato in modo duraturo l'intero panorama delle visual novel giapponesi.

Un ruolo significativo nella storia delle visual novel e dei giochi erotici giapponesi è stato interpretato da studi di sviluppo come Sogna e Nitroplus, che, pur operando in ambiti diversi, rappresentano due facce dell'evoluzione del genre. La Sogna è stata una compagnia di sviluppo

Copertina di Viper BTR, gioco per PC98, 1996

di eroge attiva negli anni 90 guidata da Kenichirō Nakamura, famoso animatore di opere come *Ranma 1/2* e *The Guyver: Bio-Booster Armor*. Sotto questo marchio vennero realizzati numerosi eroge per PC in cui componenti erotiche e strutture narrative si mescolano perfettamente con le visual novel dell'epoca. Tra i prodotti più noti della casa c'è *Viper*, una serie di 22 visual novel basate su contenuti sessuale e illustrazioni in stile anime, pubblicati tra il 1993 e il 2002.

Questi giochi, come *Viper V6* (1993), *Viper V12* (1995) e *Viper M1* (1998), erano caratterizzati da narrazioni lineari alternate a scene animate e rapporti erotici, riflettendo l'estetica e l'approccio dei primi eroge giapponesi sviluppati su computer domestici. La saga Viper è diventata molto famosa, infatti alcune delle sue versioni vennero tradotte anche in italiano; rappresentando uno dei primi tentativi di esportare contenuti hentai giapponesi all'estero, seppur con successo commerciale limitato.

La produzione di Sogna rispecchiava esattamente il clima sperimentale dei videogiochi erotici di quel periodo poiché erano spesso brevi e con trame semplici, ma accompagnate da innumerevoli illustrazioni e animazioni; divennero infatti famosi proprio per il tratto estetico, sebbene la componente ludica fosse talvolta secondaria rispetto alla componente erotica. In contrasto con l'approccio pionieristico di Sogna, Nitroplus rap-

presenta uno degli studi più influenti e duraturi nel panorama delle visual novel giapponesi; fondato nel 2000 e noto per le sue opere dal tono non solo erotico ma adulto e narrativamente intenso.

Mentre Nitroplus ha prodotto eroge, la sua reputazione deriva anche da visual novel di forte impatto narrativo, spesso caratterizzate da tematiche oscure, complesse e pionieristiche. Tra le opere più celebri c'è *Saya no Uta*, analizzata successivamente, che si presentò come un horror psicologico in unione con elementi erotici e una trama disturbante, oppure *Phantom of Inferno*, un thriller così apprezzato dal pubblico che ha generato adattamenti anime e serie spin-off.

Uno degli aspetti più importanti della produzione di Nitroplus è legato alla presenza di autori e collaboratori di rilievo, come lo scrittore Gen Urobuchi, la cui narrativa ha contribuito ad espandere il medium verso orizzonti più maturi e letterari. Oltre ai titoli direttamente pubblicati dall'azienda, Nitroplus ha collaborato con altri studi importanti, come Type-Moon nella creazione della light novel *Fate/Zero*, mostrando come la sua influenza si sia estesa ben oltre il mercato degli eroge. L'azienda inoltre gestisce anche un ramo dedicato ai Boys' Love[6] con il marchio Nitro+Chiral e organizza eventi culturali come il Nitro Super Sonic, dove il personaggio

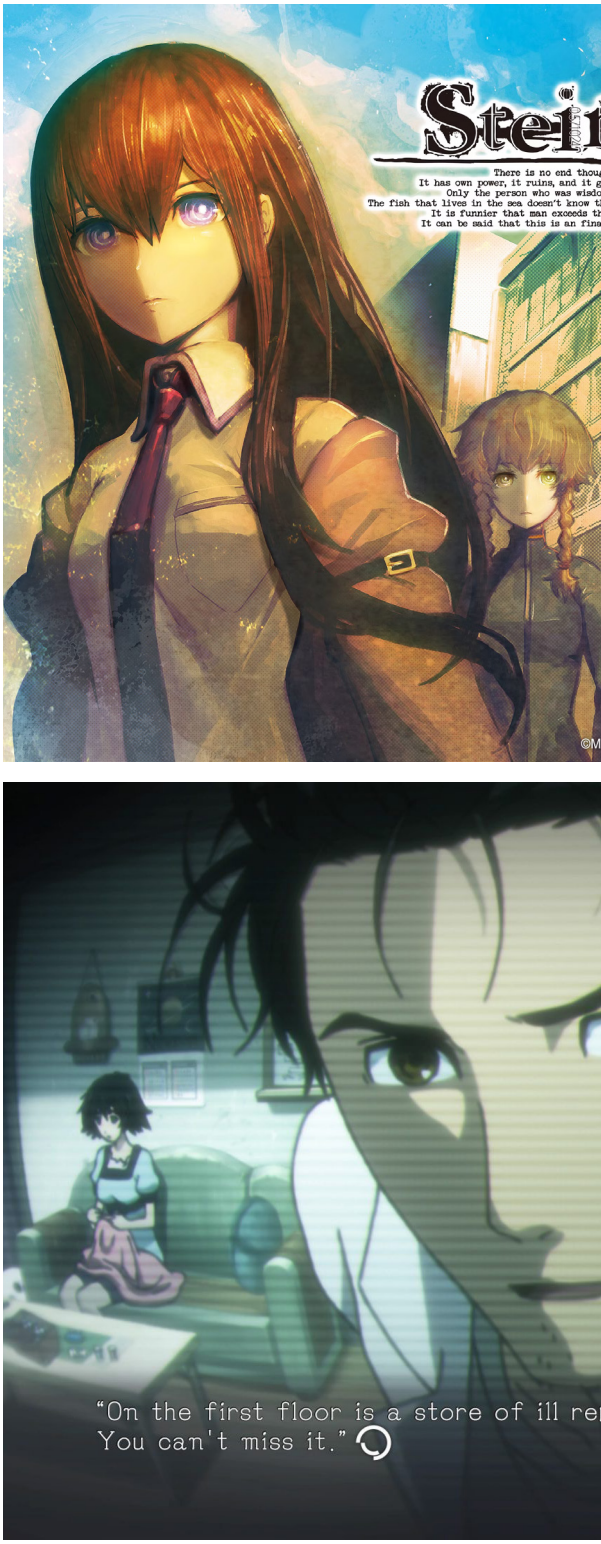


Illustrazione e scena di gioco di Stein/Gate

6 Giochi basati su relazioni tra uomini

mascotte Super Sonico è diventato un simbolo riconoscibile del brand. Queste due aziende rappresentano la nascita e l'evoluzione dei titoli eroge e delle visual novel, partendo dal panorama eroge degli anni 90' con Sogna e arrivando alle visual novel contemporanee con Nitroplus, ricche di contenuti forti e originali.

4.4 Censura e Patch

La libertà di creazione però veniva controllata non solo dalle leggi giapponesi ma la stessa industria videoludica creò delle forme di autoregolamentazione.

Come già analizzato nei capitoli precedenti per aggirare l'articolo 175 anche l'industria videoludica adottò varie tecniche di censura permettendo ai giochi erotici di circolare ufficialmente nel mercato interno senza incorrere in sanzioni penali, mantenendo al contempo un alto grado di esplicitazione erotica.

Successivamente, tra gli annii 90' e i 2000, si svilupparono sistemi di classificazione volontaria in modo da regolare la vendita dei titoli per adulti, distinguendoli dai prodotti destinati a un pubblico generale. Questa forma di autoregolamentazione servì a normalizzare il prodotto commerciale, collocato all'interno dell'industria culturale senza problematiche. Di conseguenza l'eroge non rimase confinato a una dimensione clandestina ma al contrario diede vita ad un settore del mercato ludico dotato delle proprie regole. Per quanto la

censura venga ragionata principalmente sugli aspetti erotici dei videogiochi, questa va a modificare anche altri parametri nel momento in cui devono essere pubblicate in occidente.
Oltre alle scene erotiche anche i contenuti dei dialoghi e della storia possono subire modifiche, poiché potrebbero essere ritenuti controversi o far riferimento a momenti culturali specifici e non citabili. Per la censura del materiale pornografico una delle tecniche più famose ed utilizzate è la mosaic, cioè viene applicata una pixelatura sugli organi riproduttivi in modo da alterarne la visibilità ma mantenendo chiaro cosa succede; bisogna sottolineare anche come questa tipologia di censura, utile a livello legale, sia ormai divenuta parte integrante del genere.
Oltre al mosaic si sono formate anche tecniche visivamente meno "invasive", come l'utilizzo di bande nere che rompono l'immagine dei genitali maschili e femminili, oppure la tecnica del fogging, in cui vengono applicate delle sfumature digitali, o anche le sovrapposizioni luminose, in cui gli organi perdono ogni caratteristica e vengono coperti da una luce bianca, o da oggetti, che coprono visivamente quello che viene raffigurato nella scena.
L'obiettivo principale è far in modo che le scene rappresentate siano comprensibili e difatti questo equilibrio tra visibile ed invisibile ha permesso alla censura stessa di diventare parte del linguaggio erotico.
Un'altro aspetto della censura fu la realizzazione, da parte degli stessi sviluppatori, di versioni senza contenuto erotico, in modo da poter vendere il proprio porodotto anche a fette di mercato che per motivi legali non potevano accedervi.
Questi cambiamenti portarono allo sviluppo di "patch di ripristino", cioè patch digitali che consentivano di reintegrare i contenuti rimossi, riportando il gioco alla versione originaria per PC. Queste patch venivano realizzate o dagli stessi sviluppatori e distribuite separatamente dal prodotto venduto, altre volte invece erano prodotte dai fan, affermando nuovamente quanto questi giochi fossero malleabili e l'importanza delle personalizzazione dell'esperienza di gioco. Il fenomeno delle patch, analizzato da un punto di vista culturale e ludico, mostra come i contenuti erotici non vadano ad essere l'unico aspetto caratterizzante dell'opera ma al contrario sono un elemento rimovibile; questa possibilità mette in risalto come la struttura narrativa, e perciò l'esperienza videoludica nella sua interezza, non viene mai compromessa.
Allo stesso tempo la possibilità di integrare i contenuti originali rafforza l'idea di un consumo attivo dell'opera, in cui il giocatore non solo riceve il prodotto, ma lo modifica a seconda del proprio gusto. Le visual novel e la pratica delle patch sono inserite appieno nella logica del database degli

elementi e della loro modularità, caratterizzante della cultura otaku contemporanea.
Dopo aver analizzato il contesto storico, tecnologico e culturale che ha reso possibile la nascita e l'evoluzione delle visual novel, il presente lavoro propone l'analisi di tre casi studio: *Saya No Uta*, *Muv-Luv* e *Fate/stay night*.
Le opere sono state selezionate per il ruolo centrale che assumono relativamente alla rappresentazione dei rapporti sessuali e l'immaginario otaku, offrendo declinazioni differenti del rapporto tra erotismo, narrazione e struttura interattiva.

Picchiaduro 2D che vede protagoniste le eroine dei giochi Nitroplus, come Saya o Super Sonico, 2015

Scena non censurata di MuvLuv Extra ottenuta grazie alle patch aggiuntive

Saya No Uta

Saya no uta (沙耶の唄), tradotto per i mercati occidentali in La canzone di saya, è una visual novel pubblicata in Giappone nel 2003 dalla Nitroplus ed è arrivata successivamente nel resto del mondo nel 2013 grazie alla JAST USA. Nel 2019 approda anche sulla piattaforma Steam, però con una versione censurata. Il gioco presenta molteplici finali a scelta che portano l'ammontare delle ore di gioco a 6-7.

E' stata scritta da Gen Urobuchi, scrittore e sceneggiatore, autore tra gli altri di importanti anime quali Puella Magi Madoka Magica e Psycho-Pass o l'anime e visual novel Fate/Zero. Il character design e le illustrazioni sono stati realizzati da Higashiguchi Chuuou, un artista giapponese che nei primi anni 2000 ha lavorato a molte visual novel tra cui Vampirdzhija Vjedogonia e Guilty Crown: Lost Christmas, entrambi prodotti dalla Nitroplus.

Saya no Uta narra la storia di Fuminori Sakisaka, uno studente della facoltà di medicina, la cui vita è stata sconvolta da un incidente avuto in macchina con la sua famiglia. Fuminori è l'unico sopravvissuto ma viene salvato grazie ad un'operazione al cervello, la quale lo porta a vedere il mondo intorno a lui ricoperto da sangue e viscere e le persone come mostruosi ammassi di carne. Fuminori vive la sua quotidianità pensando al suicidio, non riuscendo neanche a sopportare la vista del suo migliore amico Koji e della sua vecchia innamorata, Yoh. Un giorno in ospedale incontra Saya, l'unica che ai suoi occhi non è un mostro, e i due iniziano a passare del tempo insieme fino a diventare amanti.

Dal fidanzamento dei due Fuminori diventa sempre più freddo nei confronti dei suoi amici, soprattutto quando il ragazzo rifiuta Yoh. La fidanzata di Koji, Omi, decide di andare a parlare con il ragazzo ma viene uccisa e divorata da Saya. Anche Fuminori assaggia inconsciamente la carne umana la quale è l'unico cibo che non disgusta il ragazzo, poiché per colpa dell'operazione al cervello non riesce a sentire i sapori del cibo normale. Il giorno dopo Saya prova a infettare il cervello del vicino di casa per renderlo simile al suo fidanzato ma l'uomo impazzisce e uccide sua moglie e sua figlia, poiché le vedeva come dei mostri. Alla vista di Saya l'uomo la stupra ma Fuminori lo uccide.

In questo punto della storia c'è la prima scelta che il giocatore può fare:

Con la prima scelta Saya cura il problema del cervello di Fuminori e lo abbandona, poiché non vuole che la veda per quello che è veramente. Fuminori viene successivamente arrestato per i crimini commessi e rinchiuso in un ospedale psichiatrico. Una notte Saya riesce a mettersi in contatto con lui grazie ad un telefono e la ragazza spiega che sarebbe andata a cercare suo padre, salutando per sempre Fuminori. Il primo finale del gioco vede il protagonista seduto sul letto dell'ospedale ad aspettare il ritorno di Saya, consapevole che sarebbe stato l'unico umano dal quale avrebbe ricevuto parole di conforto. Se invece il giocatore sceglie la seconda opzione il gioco continua, portando agli altri due finali del gioco.

Saya rivela a Fuminori di aver ucciso il vicino e di aver mangiato carne umana, il quale non viene sconvolto dalla notizia ma anzi decide di uccidere Koji. I due si incontrano in una baita di montagna del dottor Ogai, "padre" di Saya, e Koji viene spinto dentro un pozzo. Saya decide di dare al protagonista una famiglia così decide di rapire Yoh, dopo averla attirata a casa di Fuminori, e di trasformarla in un essere simile a lei. Fuminori è felice del regalo di Saya ma Yoh finisce per diventare la schiava sessuale dei due.
Koji viene salvato dalla dottoressa Ryoko Tanbo, conoscente del dottor Ogai, la quale trova all'interno della baita il cadavere del dottore e i suoi studi; invece Koji decide di investigare nella casa di Fuminori e ritrova della carne umana nel frigo, oltre alle condizioni disumane in cui la casa era ridotta. Arrivato a questo punto

della storia il giocatore ha la possibilità di scegliere nuovamente:

Le due scelte portano ai due finali disponibili.
Con la prima scelta Koji e Fuminori hanno uno scontro diretto in una casa del dottor Ogai nella quale si erano rifugiati. All'arrivo Koji viene accolto dalla mostruosa Yoh che implora di ucciderla e Koji la picchia a morte, spaventato dalla sua voce e forma grottesca. Successivamente i due iniziano a combattere ma Koji viene sopraffatto da Saya, la quale lo divora, e rivela a Fuminori di essere incinta. Saya in fin di vita sboccia, diffondendo sul resto del mondo le spore della sua specie condannando tutta l'umanità e trasformando gli esseri umani nella stessa specie di Saya. L'ultima scena del gioco si concentra sul monologo della dottoressa Ryoko, la quale rivela al giocatore la vera natura della specie di Saya e si rassegna al suo destino di essere mutante.
Con la seconda scelta Koji contatta la dottoressa Ryoko, la quale spiega al ragazzo il suo passato con il dottor Ogai, e insieme decidono di affrontare Saya e Fuminori. La narrazione dell'arrivo e del combattimento rimane la stessa ma nel momento in cui Saya sta per uccidere Koji arriva la dottoressa Ryoko che versa sul mostro nel nitrogeno liquido e dopo essere stata ferita mortalmente dall'accetta di Fuminori riesce a sparare a Saya, ferendola a morte. Alla vista della morte della sua amata Fuminori si suicida e Koji torna alla sua vita, tormentato dalle visioni e dalla conoscenza della realtà.

Il sesso per disturbare

Saya no Uta è una VN horror violenta la quale, oltre a non offrire mai un vero e proprio happy ending, lavora perfettamente sul non mostrare direttamente al giocatore gli eventi più traumatici, lasciando libera l'immaginazione, poiché ogni immagine e narrazione mostrata ha un obiettivo preciso. Per Fuminori tutto il mondo intorno a lui è fatto di carne, mostri inumani e una costante puzza di carne putrida tranne Saya, l'unica "persona" che il protagonista vede come una normale persona umana. Saya però, oltre a non essere effettivamente una persona, viene rappresentata come una ragazza molto giovane soprattutto in confronto a Fuminori. Questo contrasto è stato realizzato appositamente in modo che i molteplici rapporti sessuali mostrati durante lo sviluppo del gioco diano l'idea di essere inopportuni, sopratutto perchè Saya sembra una bambina.

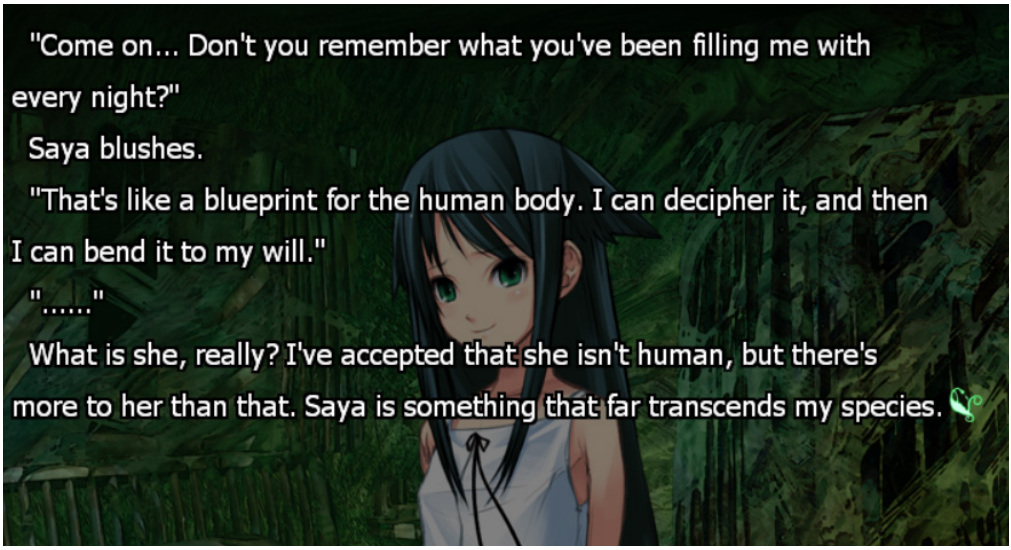
La stessa forma di Saya è dubbiosa perché Fuminori la vede come una bambina ma si comprende come essa sia in realtà un ammasso di carne, anche se mai realmente mostrato nel gioco, rendendo le scene di sesso ancor più orrorifiche. Per poter comprendere la figura di Saya bisogna analizzare ed invertire il modo di vedere il mondo e le persone di Fuminori, rivelando come essa stessa sia uno di quei mostri di carne che lui vede. L'obiettivo della rappresentazione dei rapporti ses-

Scena dal finale in cui Saya sopravvive e sparge il suo gene sulla terra

suali in questa VN non è far eccitare il giocatore, ma al contrario servono per aumentare il senso di sconforto e disgusto, da una parte verso le caratteristiche “moe” del personaggio e allo stesso tempo alla sua natura mostruosa.

Uno degli aspetti più importanti è come questa VN esca dai canoni classici della narrazione in prima persona e non sia sempre interconnessa allo stesso personaggio. Se Saya no Uta fosse stato realizzato dal punto di vista di Fuminori la storia sarebbe stata vista solamente secondo le sue emozioni e il suo modo di vedere il mondo: Saya è l’unica donna che lo ama e che lo supporta, il suo unico modo per combattere la pazzia e tutto il mondo, dai suoi migliori amici alla dottoressa, si oppone alla sua felicità e alla felicità della sua amata. Al contrario la narrazione si distacca molteplici volte dal suo punto di vista, come visto nella seconda scelta fatta dal punto di vista di Koji, permettendo di osservare la storia nella sua interezza da un punto di vista sia interno che esterno. La confusione emotiva dei giocatori verso il protagonista e lo svolgimento diventa così la base della narrazione poiché il giocatore è l’unico che ha la possibilità di osservare tutte le emozioni e motivazioni che portano i personaggi ad agire in certi modi; al contrario Fuminori e Koji non si aprono l’uno con l’altro, impossibilitando il dialogo tra i due e confondendo ancor più le emozioni del giocatore.

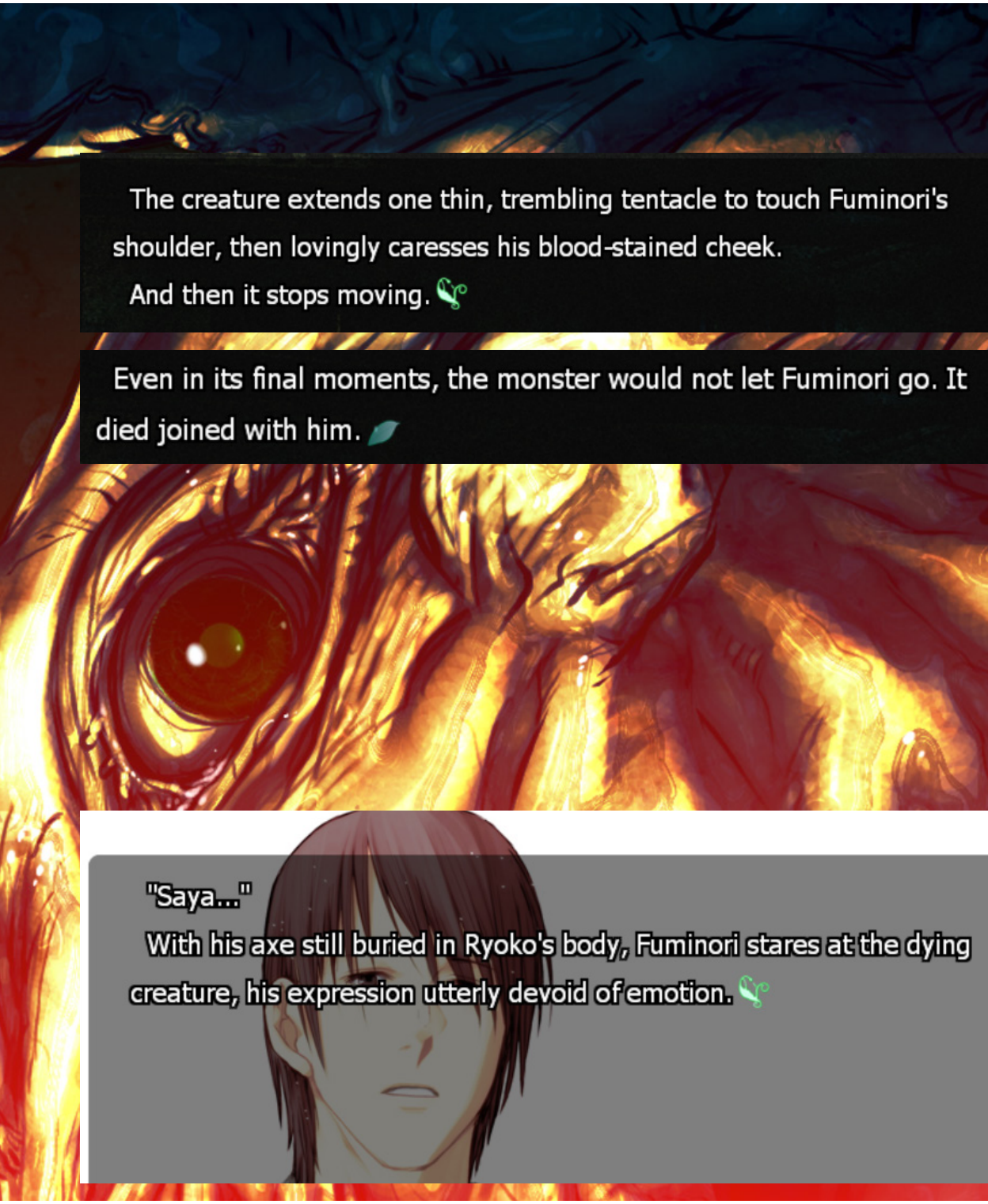
Se da una parte le scelte di Koji e della dottoressa Ryoko sono giustificate anche l'atteggiamento folle di Fuminori può essere compreso, soprattutto tenendo in conto della sua condizione psicologica ed emotiva.
La figura di Saya fa riferimento diretto all'immaginario otaku analizzato, dal quale prende molteplici elementi e li combina, dando vita ad un personaggio che porta con sé sentimenti misti da parte dei fan. Saya si presenta come una ragazzina piccola, sia nelle forme minute che nei suoi atteggiamenti, condividendo lo standard di una figura fragile da proteggere. La fragilità di Saya viene mostrata subito al giocatore, e a Fuminori, da come racconta la sua storia: è stata separata dal padre, vive da sola e si nasconde all'interno dell'ospedale e, per condividere ancor più l'idea di personaggio fragile, viene stuprata. La scena, analizzata solamente dal punto di vista di Saya, serve al creatore della VN per poter far entrare Saya nella sfera emotiva del giocatore, mettendo in secondo piano come per colpa di Saya colui che la forza ad avere un rapporto sessuale sia stato infettato dalla stessa ed abbia ucciso la sua famiglia, in una furia omicida dovuta alla paura.
Questo senso di debolezza è infine rafforzato dalla natura di Saya, sconosciuta a Fuminori, la quale si presenta come un soggetto extraterrestre che non conosce nulla del pianeta su cui è arrivata. In questa ottica l'iniziale ignoranza e la curiosità dell'alieno sono legate ai suoi obiettivi, cioè studiare il mondo in cui si trova e riprodursi. I rapporti sessuali della coppia assumono così un nuovo significato, senza eliminare l'amore puro che i due provano l'uno per l'altro, ma li trasforma in esperimenti per Saya, la quale "assorbe" l'essenza dell'essere umano per capirne il segreto e farla sua.
Fuminori non alimenta i suoi dubbi e al contrario continua a vivere il suo amore, per il quale uccide, senza mai metterlo in dubbio. La duplicità di Saya - tra ragazzina aliena e massa informe di carne - nasce direttamente dallo stile dell ero-guro. Bisogna infatti sottolineare come le scene intime, ricche di descrizioni organiche, e i corpi, presentati solo come materiale biologico, contrastano con l'amore e l'attrazione dei due protagonisti, unendo il disgusto del giocatore al puro sentimento emotivo dei personaggi.
Questo duplice aspetto dei rapporti sessuali è la base dell'ero-guro, nel quale è impossibile dividere gli aspetti disturbanti dagli elementi sensuali ed emotivi. Inoltre la percezione su cui si basa l'ero-guro, secondo cui la realtà appare distorta, può essere paragonata a come Fuminori vede il mondo, invertendo ciò che non è ordinario e sostituendolo con qualcosa di alterato, e di questo cambio di visione del mondo fa parte anche Saya, trasformata dalla sua realtà mostruosa e deforme nell'uni-



co essere vivente desiderabile e di conseguenza amabile.
Anche se Saya si presenta come un mostro, il suo amore per Fuminori è sincero e puro, ricambiato allo stesso modo dal suo amante. Il loro rapporto contrasta con tutto ciò che succede durante lo svolgimento della storia, dai rapimenti al cannibalismo, mostrando Saya non solo come un classico mostro malvagio da eliminare, ma al contrario il rapporto tra umano e mostro genera empatia e senso di identificazione, classico dell'immaginario otaku. I due protagonisti soffrono la solitudine e il loro legame si basa sul riconoscimento reciproco dell'isolamento, non sulla paura. La relazione implica trasformazione e contaminazione, mostrando come l'incontro con l'alieno, il diverso, comporti la scomparsa dei confini individuali; il rapporto umano–mostro diventa metafora dell'alienazione contemporanea, ma anche della possibilità di trovare una realtà adatta a se stessi e al di fuori della norma. La mostruosità non è negazione dell'umanità ma è un'altra modalità dell'essere, che mette in dubbio le definizioni morali e tradizionali dell'identità. Entrambi vivono in un mondo distante da quello da cui vengono, poiché Saya è un alieno e Fuminori non riconosce più il suo mondo, andando così a creare un proprio spazio condiviso in cui le regole del mondo non hanno più importanza ma al contrario, sulla base della loro percezione del mondo, formano nuovi principi.
Questa connessione tra umano e mostro è caratteristica della cultura otaku in cui le figure non umane sono spesso oggetto di attrazione ed affetto e che consequenzialmen-

te permettono relazioni alternative rispetto ai modelli sociali convenzionali. Questo coinvolgimento emotivo si oppone alle categorie tradizionali perché ciò che inquieta non è la diversità, ma la nuova normalità creata dalla coppia. La società, filtrata attraverso la soggettività del protagonista, diventa estranea e repellente; il mostro, invece, è l'unico punto di contatto emotivo possibile. Questa connessione viene mostrata fino all'ultimo momento di vita di Saya, la quale prima di spirare tocca per l'ultima volta Fuminori; allo stesso modo Fuminori palesa i suoi sentimenti alla vista della morte di Saya.

Saya no Uta mostra come l'erotismo sia utilizzato non solo come semplice elemento di intrattenimento ma viene sfruttato come elemento narrativo, il cui obiettivo è quello di generare inquietudine e disagio nel giocatore; le scene sessuali invece di rappresentare un premio alimentano l'atmosfera horror. Il contrasto tra l'estetica innocente di Saya e la sua natura mostruosa capovolgono le aspettative della cultura otaku, utilizzando il rapporto tra Fuminori e Saya per mettere in discussione i confini tra amore, mostruosità e umanità.


The creature extends one thin, trembling tentacle to touch Fuminori's shoulder, then lovingly caresses his blood-stained cheek.
And then it stops moving.
Even in its final moments, the monster would not let Fuminori go. It died joined with him.
"Saya..."
With his axe still buried in Ryoko's body, Fuminori stares at the dying creature, his expression utterly devoid of emotion.

MUV-LUV
Save in the name of True Love
ALTERNATIVE
89
Original Work: âge
Author: Makishima Azusa
Muv-Luv Alternative

Muv-Luv

Muv-luv (マブラヴ) è un franchising nato da una visual novel del 2003, dal quale sono stati successivamente prodotti altre tipologie di videogiochi, insieme a manga ed anime. Fu prodotto dalla software house âge per PC e pubblicato solamente in Giappone, arrivò in occidente nel 2016 sulla piattaforma Steam e successivamente su psp nel 2018. Il primo gioco Muv-luv si divide in Muv-luv Extra e Muv-luv Unlimited; il primo può durare dalle 15 alle 30 ore e offre 6-7 finali, scelto dal gioco a seconda di un sistema di "punti affetto", e il secondo offre 11 finali differenti con 20-30 ore di gioco. Un altro gioco analizzato è Muv-Luv Alternative, sviluppato nel 2006 e divenuto una pietra miliare del genere delle visual novel. Viene identificato come il "vero" Muv-Luv poiché compie una svolta narrativa, abbandonando i toni inizialmente leggeri per costruire un universo narrativo dominato dall'apocalisse e dal sacrificio umano.
Il gioco può durare dalle 50 alle 70 ma presenta un solo finale, già sottolineando la differenza con i primi titoli della saga. I tre titoli non verranno analizzati nella loro interezza ma solo nel loro significato.
La serie è stata ideata, diretta e scritta da Yoshimune Kouki, creatore di altre visual novel famose come *Kimi ga Ita Kisetsu* e *Kimi ga Nozomu Eien*, appartenenti allo stesso universo narrativo di Muv-luv, il cui successo portò alla diffusione dei giochi su console e alla produzione di una serie anime. Co-fondatore negli anni 90' di ACID Co. che produceva VN e giochi per adulti, e publisher e sviluppatore, di cui è anche co-fondatore, dell'âge.
Muv-Luv Extra racconta la storia di Shirogane Takeru, protagonista dell'opera, che in un giorno apparentemente ordinario si ritrova al risveglio con una ragazza sconosciuta nel proprio letto e l'amica d'infanzia Kagami Sumika davanti alla porta della sua stanza. La giovane misteriosa è Mitsurugi Meiya, erede di una potente e facoltosa famiglia, la quale dichiara fin da subito l'intenzione di diventare la futura moglie di Takeru, arrivando persino a trasferirsi nella sua scuola come sua compagna di classe. L'obiettivo delle due ragazze è lo stesso ma il giocatore, grazie alle sue scelte, può raggiungere solo un finale alla volta. I finali disponibili sono molteplici e non si limitano solo alle due pretendenti, ma includono anche altri personaggi secondari, tra cui una professoressa e un amico dall'aspetto androgino.

Muv-luv Unlimited, seconda parte che viene sbloccata solo dopo aver completato almeno un finale delle due co-protagoniste, propone invece una storia completamente diversa in cui gli alieni hanno invaso il mondo e l'umanità combatte per la sopravvivenza attraverso l'utilizzo di gigantesche unità meccaniche da combattimento. Anche in questo capitolo la storia si apre con il risveglio di Takeru, ma, non trovando né Meiya né Sumika, esce di casa per scoprire che la propria città è stata devastata dalla guerra. Spinto dalla sua passione per i robot decide di arruolarsi nell'esercito, incontrando così delle ragazze simili a quelle conosciute precedentemente. Il gioco presenta 11 finali differenti, due per ogni eroina e un finale speciale legato ad un'insegnante.

Muv-Luv Alternative, sbloccabile dopo aver completato Unlimited, catapulta Takeru in un futuro alternativo in cui l'umanità combatte una guerra di sterminio da oltre dieci anni contro la razza aliena BETA. Al contrario delle opere precedenti Takeru si risveglia in una Yokohama ridotta in macerie. Takeru, costretto a confrontarsi con questa nuova realtà apocalittica, si unisce all'élite dell'UN Spacy come pilota di Tactical Surface Fighters (TSF), unità robotiche utilizzate nel conflitto. Qui incontra nuovamente versioni mature e traumatizzate delle sue ex-compagne, immerse ormai in un mondo dove il 90% della popolazione umana è stato annientato e le città sono bunker militari. Alternative abbandona completamente i toni leggeri per dar spazio ad una trama emotivamente intensa dominata costantemente dal senso di rischio e morte. La storia culmina in una corsa contro il tempo per tentare di modificare il destino dell'umanità, mettendo in discussione la natura stessa della realtà e delle linee temporali.

L'amore da premio a trauma

Muv-Luv Extra si presenta come una visual novel ambientata in setting convenzionale: il protagonista è circondato da diversi personaggi femminili stereotipati, ognuno con il proprio percorso narrativo amoroso, ponendolo al centro di un harem ma in un ambiente prevalentemente comico. Il gioco rientra infatti nel genere dello slice of life, preferendo una narrazione basata su situazioni quotidiane e momenti di vita ordinaria ad una trama complessa e drammatica; la storia si sviluppa seguendo le relazioni affettive tra i personaggi, accompagnati da situazioni comiche e da dialoghi allusivi.
All'apparenza il gioco si presenta come un dating simulator in cui le protagoniste rappresentano dei classici stereotipi ricorrenti nella cultura otaku: Kagami Sumika rappresenta la figura dell'amica d'infanzia segretamente innamorata del protagonista fin dall'infanzia mentre Mitsurugi

Meiya incarna lo stereotipo della ragazza ricca e socialmente distante, descritta più volte da Takeru come non ignara del mondo delle persone "comuni". In questo senso Muv-Luv Extra si presenta come una visual novel perfetta poiché profondamente radicata nell'immaginario otaku e contribuendo ad arricchire il database di elementi e personaggi.
Le scene erotiche sono collocate esclusivamente alla fine del gioco, e di conseguenza al completamento del percorso narrativo scelto, venendo presentate come il momento conclusivo del rapporto sentimentale sviluppato con il personaggio preferito. La costruzione di un clima di familiarità e intimità tra i personaggi ha permesso di creare, per i fan della saga, un forte legame emotivo con la storia ed i suoi protagonisti, permettendo agli sviluppatori di sfruttare questo elemento con l'evoluzione della storia affrontata nei capitoli successivi.
Il secondo gioco della saga, chiamato MuvLuv Unlimited, si allontana completamente dal tono comico e sentimentale di Extra ma mantiene le stesse protagoniste e la struttura ramificata basata sulle scelte del giocatore. L'opera elimina il genere dello slice of life basato sulla vita quotidiana e scolastica e lo sostituisce con uno scenario fantascientifico in cui la guerra e la morte sono parte della quotidianità; l'umanità combatte la razza aliena BETA tramite l'utilizzo di robot e il mondo è rielaborato secondo una struttura prettamente militare. La continuità tra i due titoli

Momento comico di MuvLuv Extra, amplificato da elementi come il fuoco e le scintille

è data principalmente dalla presenza dei personaggi di Extra, creando una connessione diretta per i fan, i quali però si presentano come versioni alternative segnate dal contesto militare in cui sono inserite. Al centro dell'opera si posizionano le relazioni sentimentali tra i personaggi, mantenendo marginalmente la struttura del dating simulator, ma vengono progressivamente intrecciate con tematiche più gravi come il sacrificio e la sopravvivenza dell'umanità. Anche in questo capitolo le scene erotiche sono presenti nei percorsi narrativi delle protagoniste ma il concetto di intimità come coronamento di un sentimento amoroso tra i due personaggi si trasforma invece come simbolo di una connessione umana, in cui l'intimità diviene un luogo sicuro lontano dalla guerra, assumendo così una valenza simbolica e tragica e abbandonando completamente la componente erotica.

La trilogia si conclude con MuvLuv Alternative, che porta allo stremo i cambiamenti del titolo precedente, abbandonando completamente la struttura del dating simulator e la classica scelta narrativa dei molteplici finali per sviluppare una narrazione più lineare ed un unico finale drammatico, in linea con la storia del gioco. Il gioco si concentra principalmente sulle conseguenze della guerra, assumendo un tono molto più cupo e tragico dei titoli precedenti, e trasformando il protagonista da un semplice soldato coinvolto nella guerra a un "conduttore di causalità", cioè un individuo che salta tra le varie linee temporali. La dimensione

Scena sessuale tra Takeru e Meiya

Scene del sacrificio di Meiya, uccisa da Takeru per fermare il nemico

emotiva mantiene un ruolo centrale poiché le relazioni tra i personaggi perdono il senso di leggerezza e vengono approfondite in relazione con tematiche impegnative come il trauma, il sacrificio e il peso delle decisioni individuali in una situazione di crisi globale.
Anche il legame costruito con le eroine nelle parti precedenti viene rielaborato, influenzato dal contesto militare e apocalittico, trasformando le protagoniste in personaggi complessi e abbandonando gli archetipi della cultura otaku a cui erano associate; i protagonisti sono sottoposti a numerosi eventi traumatici che portano alla morte progressiva degli stessi. Uno degli eventi più scioccanti e significativi è la morte dell'insegnante Marimo poiché la sua morte è improvvisa e violenta, segnando un cambiamento radicale nel tono della narrazione e dimostrando come il conflitto non lasci spazio a eroismi romantici o finali consolatori. L'impatto emotivo viene aggravato quando il protagonista ritorna temporaneamente nella linea temporale di Extra e rivede Marimo viva, provocando in lui un crollo psicologico dovuto al contrasto tra i due mondi e alla consapevolezza della sua morte. Poiché Takeru è un "conduttore di causalità" causa la ripetizione di eventi tragici anche nel mondo pacifico di Extra, portando alla morte di altri personaggi e persino alla cancellazione dei ricordi delle persone a lui più vicine; trasformando il protagonista dalla figura centrale di un harem ad un soggetto profondamente isolato. L'atmosfera drammatica culmina con l'operazione finale della storia in cui molti personaggi muoiono, eventi brutali e ben dettagliati, per poter permettere a Takeru di completare la missione. Tra i più importanti c'è la morte di Meya, uccisa dallo stesso protagonista in modo da distruggere il nemico, o il sacrificio di Sumika, dichiarato solo dopo la vittoria. La storia si conclude così con una vittoria per il genere umano ma con la morte di tutte le protagoniste, mettendo in primo piano la sofferenza dei personaggi per mettere in discussione l'idea tradizionale di visual novel ed eroismo.
Muv-Luv esprime le potenzialità narrative delle visual novel e il modo in cui il genere eroge possa essere utilizzato per raccontare su strutture narrative complesse. L'opera si presenta infatti con la configurazione classica del dating simulator, parte integrante della cultura otaku e nella logica del database di personaggi e relazioni, per poi trasformarsi in una narrazione fantascientifica. I percorsi romantici si inseriscono in una trama più ampia, affiancate da tematiche legate al sacrificio e alla sopravvivenza. Anche le scene erotiche assumono un nuovo significato, passando dal puro intrattenimento a essere parte fondamentale della storia, cariche di emozioni negative e angoscianti.

月刊少年エース2007年6月号 特別付録

原画:武内崇 ©TYPE-MOON/KADOKAWA SHOTEN PUBLISHING CO.,LTD.

Fate/stay night

Fate/stay night (フェイト／ステイナイト) è una visual novel pubblicata in Giappone nel 2004 dalla Type-Moon ed è stata successivamente distribuita nei mercati occidentali tramite alcune console nel 2011 e nel 2024 su PC con nuove versioni censurate.

Il gioco presenta una struttura narrativa ramificata con tre percorsi principali e molteplici finali alternativi, portando la durata complessiva dell'opera a circa 50–70 ore di gioco, rendendolo uno dei titoli più lunghi e complessi del genere.

Scritta da Kinoko Nasu, autore e cofondatore di Type-Moon, è noto per aver creato altre opere ambientate nello stesso universo narrativo del gioco principale. Il character design e le illustrazioni sono stati realizzati da Takashi Takeuchi, illustratore dello studio fin dalle prime produzioni del gruppo. L'opera ha dato origine a un vasto franchise multimediale che comprende anime, manga e videogiochi spin-off famosi soprattutto in occidente.

La storia è ambientata nella città di Fuyuki e segue le vicende di Shirou Emiya, uno studente sopravvissuto da bambino a un grande incendio e adottato dal mago Kiritsugu Emiya. Dopo la morte del padre adottivo, Shirou continua ad allenarsi nella magia e cerca di seguire il suo ideale di diventare un "eroe della giustizia", qualcuno in grado di salvare chiunque sia in pericolo. Una notte Shirou scopre dell'esistenza della Guerra del Santo Graal, un rituale segreto in cui sette maghi evocano spiriti eroici chiamati Servant per combattere tra loro e ottenere il Santo Graal, un artefatto capace di esaudire qualsiasi desiderio. Dopo essere stato coinvolto nello scontro, Shirou evoca il Servant Saber e diventa uno dei partecipanti alla guerra. Durante la storia incontra altri combattenti e Servant e in base alle scelte del giocatore la narrazione si sviluppa in tre percorsi principali ognuno dei quali approfondisce personaggi diversi e mette progressivamente in discussione l'ideale di giustizia del protagonista.

L'eliminazione dell'erotismo e la popolarità in occidente

Fate/stay night è stata una delle prime visual novel che si è progressivamente distaccata dalle sue origini come opera eroge. Il rilascio ufficiale del 2004 infatti includeva delle scene erotiche tra il protagonista e le tre protagoniste, Saber, Rin Tohsaka e Sakura Matou. Queste scene erano distribuite all'interno dei tre percorsi principali mantenendo una caratteristica comune con le visual novel per PC dell'epoca, nelle quali la presenza di contenuti erotici rappresentava spesso una scelta commerciale più che una necessità narrativa.

A differenza di molte altre VN dello stesso periodo, Fate/stay night ha progressivamente eliminato quasi completamente la componente erotica nelle versioni successive, come nell'edizione per console in cui vengono sostituite con momenti romantici per palesare il legame emotivo tra i personaggi; divenendo la versione base per gran parte delle riedizioni del gioco e per gli adattamenti multimediali successivi.

Anche nelle trasposizioni anime e cinematografiche la componente erotica viene completamente eliminata e l'attenzione viene spostata sulla storia dimostrando come l'erotismo non fosse un elemento fondamentale per la struttura narrativa dell'opera, al contrario di MuvLuv e Saya No Uta, ma una componente accessoria legata al formato origina-

Scene erotiche con le protagoniste, eliminate nelle altre trasposizioni

le dell'eroge. La rimozione delle scene erotiche ha inoltre contribuito alla diffusione dell'opera nel mercato internazionale poiché quelli che questi elementi incontrano infatti maggiori difficoltà nella pubblicazione e diffusione.

Un altro elemento che ha permesso a Fate/stay night il suo successo è l'utilizzo di riferimenti culturali e mitologici facilmente riconoscibili dal pubblico occidentale. La serie infatti unisce la tradizione narrativa giapponese incorporando figure della storia e della mitologia europea, come re Artù o Attila, rendendo la storia più interessante per un pubblico internazionale. La Visual Novel inoltre richiama gli elementi tipici della struttura narrativa del viaggio dell'eroe, parte integrante della tradizione occidentale: Il protagonista intraprende un percorso di crescita in cui deve confrontarsi con il proprio ideale di giustizia, con i limiti della sua visione del mondo e con il sacrificio necessario per proteggere gli altri.

A differenza di molte visual novel fortemente legate allo slice of life scolastico, Fate/stay night privilegia una narrazione dominata dall'azione e dalle battaglie, avvicinando l'opera a generi più familiari per il pubblico occidentale come il fantasy epico e il cinema d'azione. Un esempio importante del franchise e della sua reinterpretazione dei personaggi è rappresentato da Astolfo, uno dei Servant, ispirato al poema *Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto. Nella reinterpretazione Astolfo viene rappresentato con un aspetto estremamente androgino e viene identificato dai fan come una trap, un personaggio maschile dall'aspetto e dai comportamenti fortemente femminili, come analizzato precedentemente. La sua popolarità è simbolo di come il franchise sia riuscito a creare personaggi capaci di attraversare contesti culturali diversi, mantenendo da un lato il riferimento alla tradizione cavalleresca europea, dall'altro viene reinterpretato secondo estetiche e dinamiche tipiche della cultura otaku.

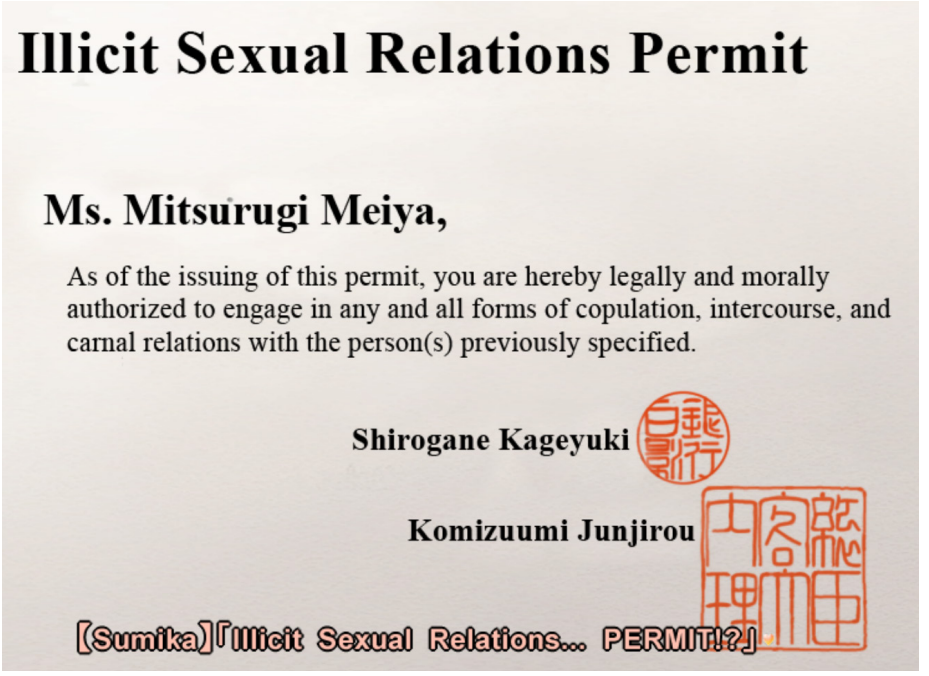
In conclusione, la trasformazione di Fate/stay night da eroge a franchise multimediale dimostra come la rimozione dell'erotismo e la rielaborazione di elementi della tradizione occidentale abbiano contribuito alla sua diffusione internazionale, riuscendo a combinare elementi della cultura otaku con riferimenti culturali riconoscibili anche al di fuori del Giappone, rendendola una delle serie più influenti nel panorama delle visual novel e dell'animazione contemporanea.

Nagisa Furokawa dreams da Goto-P

Conclusioni

Il presente lavoro ha analizzato l'evoluzione dell'immaginario sessuale giapponese partendo dalle origini mitologiche narrate nel Kojiki fino alle moderne visual novel.
Attraverso questa analisi è stato possibile studiare come l'erotismo e la sua rappresentazione siano profondamente radicati nella cultura nipponica e costantemente rielaborati nel corso della storia. Infatti fin dall'antichità il sesso non è stato visto come un evento finalizzato alla riproduzione o moralmente errato, ma come una componente naturale dell'essere umano, sia nella sfera religiosa che in quella artistica.
Nel corso della storia questa concezione si è trasformata a seconda dei contesti culturali e storici: nel periodo Edo la diffusione degli shunga mostra come l'erotismo fosse parte della produzione artistica, mentre l'apertura all'occidente e i cambiamenti sociali dei periodi successivi portarono alla nascita di nuove forme di censura e di erotismo.
Il principale cambiamento si ebbe con il secondo dopoguerra poiché profonde trasformazioni sociali e culturali cambiarono l'identità del popolo nipponico. Da questo contesto emerge la figura dell'otaku, la cui metodologia di consumo e creazione delle opere ha influenzato la produzione delle opere multimediali e l'immaginario moderno.
Nello stesso contesto si collocano le visual novel, videogiochi erotici che introducono una nuova partecipazione attiva da parte del giocatore, divenendo parte della narrazione stessa. I casi studio analizzati dimostrano come l'erotismo possa intrecciarsi con elementi horror, fantascientifici o epici, mostrando come le visual novel siano non solo una forma di intrattenimento pornografico ma opere capaci di dar vita altri prodotti multimediali come anime e manga e fulcro centrale del mercato dei primi anni 2000.
Alla luce di quanto analizzato, è possibile affermare che le visual novel rappresentano il punto di arrivo di un lungo processo di trasformazione dell'immaginario erotico giapponese. La presenza della pornografia nelle visual novel non rappresenta soltanto una scelta stilistica o commerciale, ma il risultato di un processo culturale più ampio che ha accompagnato l'evoluzione dell'immaginario erotico nel corso dei secoli.
Il desiderio e la sua rappresentazione hanno continuamente trovato nuovi linguaggi e nuovi media attraverso cui esprimersi, dalle narrazioni mitologiche fino alle forme di intrattenimento digitale contemporanee. Le visual novel costituiscono il punto di incontro tra tradizione e innovazione: un medium in cui narrazione,

interattività ed erotismo si fondono, dimostrando come l'immaginario sessuale giapponese si sia adattato e trasformato insieme alla società e come l'erotismo non sia rimasto confinato alle forme artistiche del passato, ma abbia continuato ad adattarsi ai nuovi linguaggi culturali e strumenti ludici.
Secondo questa analisi, le visual novel non costituiscono soltanto una forma di intrattenimento ma sono l'espressione moderna di una tradizione culturale che ha saputo reinventare continuamente i modi in cui il desiderio umano viene raccontato, rappresentato e vissuto.



Scena comica, MuvLuv Extra

イチャイチャパラダイス

Bibliografia / Sitografia

Danny Orbach, *"Let the Commander Respond": The Paradox of Obedience in the Imperial Japanese Armed Forces*, Cambridge, 2023

Elisabetta Scantamburlo, *Shunga Immagini del desiderio nell'arte erotica del Giappone di ieri e di oggi*, NuiNui, 2022

Ellen Quejada, *Phallic Whorship in Japan: Celebrating the Phallus*, University of Toronto, 1998

Francesco Morena, *Erotismo giapponese I piaceri segreti*, Giunti Demetra, 2009

Hiroki Azuma, *Otaku La cultura che ci ha trasformato in animali accumulatori, Nero*, 2024

Luca Marinelli Brambilla, *L'influenza della seconda guerra mondiale e della bomba atomica nel manga e nell'animazione*, Sapienza, 2019

Rosina Buckland, *"Shunga" in the Meiji Era: The End of a Tradition?*, International Research Centre for Japanese Studies, National Institute for the Humanities, 2013

Stephen Turnbull, *Japan's Sexual Gods, Shrines, Roles and Rituals of Procreation and Protection*, Brill, 2015

Umberto Pagano, Giovanna Procopio, *La sessualità giapponese, Uno sguardo sociologico*, Youcanprint, 2018

1979: Takashi Oden, dokufu and she-demon - https://www.executedtoday.com/2011/01/31/1879-dokufu-takahashi-oden-she-demon/

78th Anniversary of Hiroshima and Nagasaki Bombings: Revisiting the Record - https://nsarchive.gwu.edu/briefing-book/nuclear-vault/2023-08-07/78th-anniversary-hiroshima-and-nagasaki-bombings-revisiting

A brief history of visual novels - https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb

age - https://en.wikipedia.org/wiki/Age

Ero-guro - https://it.wikipedia.org/wiki/Ero_guro

Eroguro - https://kanwa.jp/xxbungaku/Lecture/Lect03.htm

Eroguro - https://www.wikiwand.com/ja/ エログロナンセンス

Erotic fantsies of sensous nurses during sino-japanese war - https://shungagallery.com/erotic-fantasy-of-an-intimate-nurse-during-the-sino-japanese-war/

Free, Open, and Sacred Sexuality had Thrived in Japan - https://medium.com/@stanahashi/free-open-and-sacred-sexuality-had-thrived-in-japan-till-150-years-ago-c8ab953d8d9c

Gen Urobuchi - https://en.wikipedia.org/wiki/Gen_Urobuchi

Giappone nella prima guerra mondiale - https://it.wikipedia.org/wiki/Giappone_nella_prima_guerra_mondiale

How Hiroshima rose from the ashes of nuclear destruction - https://www.theguardian.com/cities/2016/apr/18/story-of-cities-hiroshima-japan-nuclear-destruction

How Japan's Obscenity Laws Reinforce Conformity - https://hanabi.asij.ac.jp/opinion/how-japans-obscenity-laws-reinforce-conformity/

Huanggutun incident - https://en.wikipedia.org/wiki/Huanggutun_incident

Il Kojiki - https://bifrost.it/Sintesi/Kojiki.html#1

Il periodo Heian: l'età d'oro della cultura classica giapponese - https://www.japan-experience.com/it/preparer-voyage/savoir/histoire-du-japon/

epoque-heian

Kanamara Matsuri: La leggenda del demone geloso - https://www.tanukiexpress.it/kanamara-matsuri-la-leggenda-del-demone-geloso/

Kanamara Matsuri: the irony behind the infamous japanese penis festival - https://www.tofugu.com/japan/kanamara-matsuri/

Kenichiro Nakamura - https://www.themoviedb.org/person/1667151

Kojiki - https://it.wikipedia.org/wiki/Kojiki

Legge di preservazione della pace - https://it.wikipedia.org/wiki/Legge_di_preservazione_della_pace

Living with Kami - https://livingwithkami.wordpress.com/category/japanese-traditions/

L'arte giapponese dell'Ukiyo-e - https://www.watabi.it/blog/cultura-giapponese/ukiyo-e/

Moti per il riso del 1918 - https://it.wikipedia.org/wiki/Moti_per_il_riso_del_1918

Muv-Luv - https://muvluv.fandom.com/wiki/Muv-Luv_Wiki

Muv-Luv Alternative - https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/TearJerker/MuvLuvAlternative

Nihon Shoki - https://it.wikipedia.org/wiki/Nihon_shoki

Nude art, censorship and modernity in Japan - https://ueaeprints.uea.ac.uk/id/eprint/67127/1/Accepted_manuscript.pdf#:~:text=This%20chapter%20will%20explore%20particular%20issues%20of,modern%20Japan%20is%20layered%2C%20complicated%20and%20fluid.

Onda Matsuri - https://www.youtube.com/watch?v=QRAgaQhAyZo

Periodo Sengoku - https://www.worldhistory.org/trans/it/1-18360/periodo-sengoku/

Ranpo Edogawa - https://it.wikipedia.org/wiki/Ranpo_Edogawa#Opere

Rape Statistics - https://en.wikipedia.org/wiki/Rape_statistics

Recreation and amusement association - https://grokipedia.com/page/Recreation_and_Amusement_Association

Sada Abe - https://it.wikipedia.org/wiki/Sada_Abe

Saya no Uta - https://saya-no-uta.fandom.com/wiki/Saya_no_Uta

Sexism in Shintoism - https://damienmarieathope.com/2015/08/sexism-in-shintoism/?v=32aec8db952d

Sex Work during the Tokugawa Era - https://oxfordre.com/asianhistory/display/10.1093/acrefore/9780190277727.001.0001/acrefore-9780190277727-e-71

Sfera di co-prosperità della grande asia orientale - https://it.wikipedia.org/wiki/Sfera_di_co-prosperit%C3%A0_della_Grande_Asia_orientale

Shinto and Sexuality: A gift of life - https://medium.com/@livingwithkami/shinto-and-sexuality-a-gift-of-life-531a9b93a42b

Shunga, la “pittura della primavera” e l’erotismo giapponese - https://www.storicang.it/a/shunga-pittura-della-primavera-e-lerotismo-giapponese_16906

Sogna - https://manga.fandom.com/wiki/Sogna

Sogna - https://web.archive.org/web/20210429091420/https://en.wikipedia.org/wiki/Sogna

The dream of the Fisherman’s Wife - https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dream_of_the_Fisherman%27s_Wife

The great kanto earthquake of 1923 - http://www.greatkantoearthquake.com/reconstruction.html

The history of erotic games in japan - https://www.timeextension.com/features/best-of-2024-the-history-of-erotic-games-in-japan

The history of lews: Saya no uta - https://ricedigital.co.uk/the-history-of-lewd-saya-no-uta/

The history of mosaic chensorship on japanese porn & hentai games - https://www.nutaku.net/news-updates/1461/mosaic-censorship-japanese-porn-hentai-games/Fate/stay night - https://en.wikipedia.org/wiki/Fate/stay_night

The Human chair - https://en.wikipedia.org/wiki/The_Human_Chair

There’s not always a happy ending - https://moegamer.net/2014/05/13/

theres-not-always-a-happy-ending/

The Subtle Seduction of a Dandy during a train journey - https://shunga-gallery.com/sensual-train-journey/

The theory of a government plot? The massacre of Koreans in Japan in september 1923 - file:///C:/Users/lucix/Downloads/ACS31_07Ishiguro.pdf

The Visual Novel Database - https://vndb.org/v?cfil=&f=&fil=&p=36&r-fil=&s=220

Tomoe Gozen - https://it.wikipedia.org/wiki/Tomoe_Gozen

Toshio Saeki - https://it.wikipedia.org/wiki/Toshio_Saeki

Tsutomu Miyazaki - https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki

Vittime del kimono: il terremoto che ha “ucciso” la tradizione - https://www.storicang.it/speciali/vittime-kimono-il-terremoto-che-ha-ucciso-tradizione_15479

What is Bankunyuu? The definitive guide to the “explosive” anime aesthetic - https://www.mrlsexdoll.com/blogs/news/what-is-bakunyuu

Wisdom, impression, sentiment - https://www.tobunken.go.jp/kuroda/gallery/english/tikanjo01.html

Yoarashi Okinu - https://en.wikipedia.org/wiki/Yoarashi_Okinu

ファンタジーな春画の世界 (Part 2) - https://artthrob.exblog.jp/22680093/

VIP

Ringraziamenti

I ringraziamenti sono stati eliminati per mantenere la privacy delle varie persone MA

Voglio ringraziare di cuore tutte le persone che su reddit mi hanno fatto dei commenti positivi ed espresso il loro interesse, spero che la lettura del testo vi sia piaciuta!

E grazie ancora <3